ニンテンドウ64
ゲームボーイ
のすべてがわかる!

発売直前!!『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』大特集!!

[2000.06 4/21発売号]

Monthly ファミ通64+(ロクヨンプラス)

リニューアル!!

●平成12年6月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第6号 通巻12号



2000.06
100ページ付録付き特別定価 550円

任天堂全面協力

ゼルダの伝説

〜ゲーム攻略から制作者インタビューまで、ゼルダのすべてがわかった!〜

ついに公開!!
ポケモン金・銀 進化のすべて!

超攻略!!
パワプロ2000

新作スクープ4連発
マリオテニス64
風来のシレン2
バイオハザード0
サクラ大戦GB

合計344名にN64・GBソフトなど
リニューアル記念 大プレゼント

GameWave
毎週水曜深夜
TV東京/大阪/
愛知で絶賛放映中

驚異の100ページ別冊大付録
「カードヒーロー大百科」


Nintendo
謎を秘めた魔性の仮面
月が墜ちてくる、最後の三日間
リンクの出会う不思議な人々
こんどのゼルダは【こわさ】がある。


New Game Life
これから
Gpara
DVD Mag
4月27日創刊!
販売元：コナミ株式会社　制作/発売元：株式会社GTV/ジーパラドットコム株式会社　協力：株式会社メディアファクトリー
インターネットでゲー
ゲーム情報ECポータ
G
浅倉めぐみ
http://www.gpara.com
入会無料
〒153-0064 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー18F ジーパラドットコム株式会社 TEL.03-5740-7958(お客様窓口/月～金10:00～17:00) お問い合わせ：info@gpara.com

…は、ジーパラ。

Gpara.com ジーパラドットコム

全く新しいゲーム情報メディア誕生

…マガジン

…azine

あの渡辺浩弐の「GTV」と「ジーパラドットコム」が手を組んだ、21世紀の月刊情報メディアついに創刊!

雑誌では絶対にマネできない、新作ソフトの動く映像がそのまま見れるDVDマガジンだ!!
●毎号その翌月発売の全てのソフトを映像で紹介してしまう**新作ゲームカタログ** ●毎月旬のネタをお届けする**ジーパラ特集** ●昔なつかしいゲームの映像を楽しみながら歴史をひもとく**ゲーム研究所** ●アイドルやゲーム大好きタレントへのインタビュー**G-トーク**。創刊号はエニックスの新作、『ラブストーリー』に出演の平山 綾ちゃんと初音 映莉子ちゃんだ。●デジタルメディアによって生み出された、ポリゴン美少女達を紹介する**CGアイドルコレクション** そのほかにもビックな企画が目白押し! CM特集やあっと驚く新作スクープ。TVや雑誌では実現できない斬新な情報をお届けします!!

予価1480円(税別)
以降毎月月末発売予定!
お求めはお近くのゲームショップまたはジーパラドットコムで。

GTV DVD　GTV　major wave

…ムが買える。…ルサイト。

…com …ットコム

オープン記念キャンペーン実施中!

5/10まで 東芝DVDプレーヤーが毎週30名、10週連続合計300名に当たる!!

最新機種

TOSHIBA



くわしくはホームページを見てね。

さらに、期間中お買いあげの方には

●ポイント10%還元! ●送料無料の2つのおトクをご用意!

マルチに展開 Gparaパラダイス!!

最新ゲームのリアルな情報をドーンとマルチにお届けします!!

●「Gpara Radio/小野坂・浅倉gaはぴぱら」
文化放送・AM神戸にて4月7日より
毎週金曜25:30～26:00放送開始!!

iモードで ポケットジーパラ スタート!

NTTドコモ公式サイトとして4月17日スタート予定!!

TVCM放映中!(4月) テレビ東京:モーニング娘。のへそ〈月～金〉17:55～18:00 テレビ朝日:MUSIC-ENTA〈水〉19:54～20:48 フジテレビ:さんまのまんま〈金〉25:00～25:30 日本テレビ:プレイヤーズ〈土〉24:25～25:25 ほか



ファミ通責任編集
バトるとキワメる
最強カードバトラーを
めざす2冊。
©2000 Nintendo
カードヒーロー
バトろうぜ!! ガイドブック
好評発売中／本体680円
内容
● 練習からラストまでの全バトル攻略法
● モンスターの能力をわかりやすく解析
● マジックカードをわかりやすく解説
カードヒーロー
キワメるぜ!! ガイドブック
好評発売中／本体850円
内容
● マスター別のデッキの組みかたを解説
● 実戦で使えるカードコンボをじっくり紹介
● 全シリーズのカード紹介と、使いかたの指南
●表示定価は本体価格のみです。●本製品は書店でお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用下さい。●通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー 電話（03）5351-8202 ●インターネットで弊社の出版物をご注文の場合には→http://www.famitsu.com/
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話（03）5433-7850（営業局）
ブックカタログをご希望の際は、小社営業局に官製ハガキにてお申し込みください。
株式会社エンターブレイン



観ればすべてがわかる!!
お近くのLAWSONに
あるLoppiにて
LAWSON Online Shopping
予約受付中
トレード&バトル
カードヒーロー®
CARD HERO
公式攻略指南
企画・製作 ファミ通
製作協力 任天堂 ©2000 Nintendo
オフィシャル攻略ビデオ
この商品の
お申し込み方法
1 Loppi 画面をタッチ
2 ショッピングステーション をタッチして下さい。
3 予約・取り寄せ商品 をタッチして下さい。
4 No.452181 を入力後は画面に従ってください。
定価：1500円（税別）
Tel.（03）5433-7215
※本ビデオに関するご質問は、祝日をのぞく毎週月曜から金曜の午後3時～6時の間にお電話にてお問い合わせください。
お問い合わせ先 株式会社 エンターブレイン 映像企画部

オトナの・・・
ゲームボーイ

ONLY FOR ADULT

NOT FOR CHILD

※小さなお子様へ

商品の販売に関しては万全を期していますが
万が一、**面白そう**でしたら御連絡ください。
至急、営業方針を変更させていただきます。

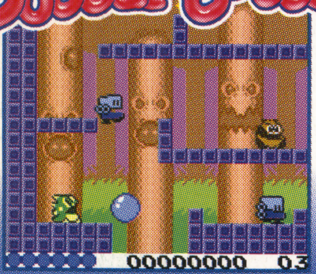
タイトーメモリアル

TAITO MEMORIAL

アーケードの名作が ゲームボーイで復活!!
懐かしのハマリゲー、2タイトル同時発売!!

その昔、新風営法施行前のゲームセンターで夜通しゲームをやってる人がいました。これは、そんな人たちが熱中したゲームなのです。

バブルボブル BUBBLE BOBBLE



新ステージとボスキャラが大量に
追加されて充実のボリュームに！

チェイス エイチキュー CHASE H.Q.



新たにマップ追跡モードが追加されて
更にチェイスに迫力が!! 通信対戦も可

タイトーメモリアル
第2弾
?

そして、第２弾も準備中!!
何が出るかはお楽しみ!!

ジョルダン
〒169−0073
東京都新宿区百人町2-27-4 第3吉原ビル
TEL：(03)5389−1738

http://www.nekogumi.co.jp/

TAITO®

GAME BOY COLOR
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ

2000.05.26.発売予定
予価 各3,980円（税別）

CONTENTS

ファミ通64+

エンターブレイン
2000年4月21日発売
特別定価 550円（税込み）



ファミ通64+6月号

COVER

キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン／村田順一

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
●03-5433-7850（営業局）

発行/株式会社エンターブレイン

Nintendo® powered by ファミ通

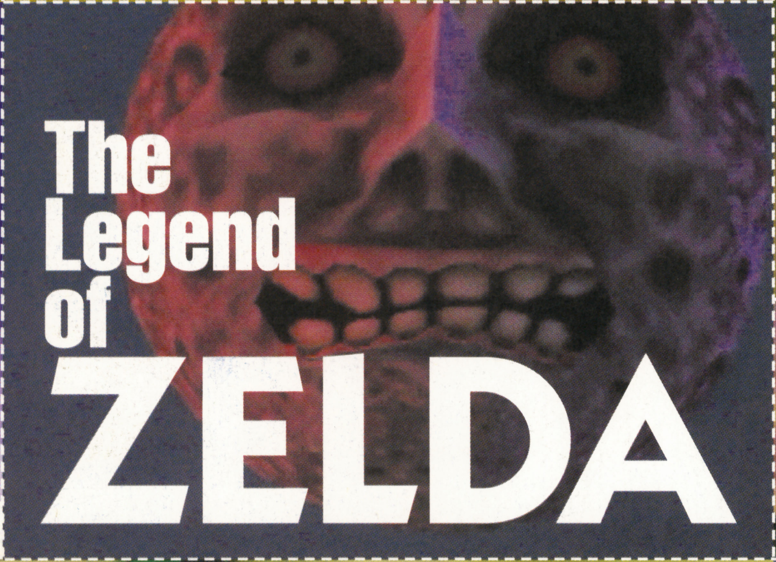
GAME INDEX

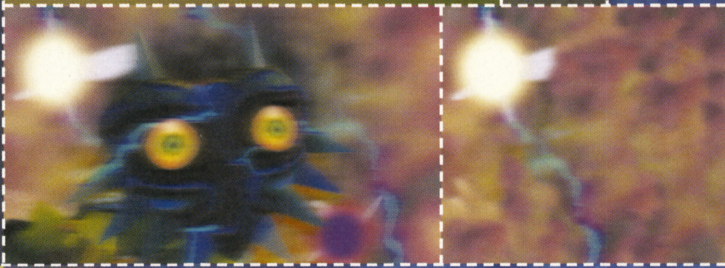
PRESENT see P.44
このマークは読者プレゼントのマークです。
応募方法はプレゼントのページにあります。

※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。



The Legend of ZELDA







ゼルダの伝説　ムジュラの仮面

数多くの謎と、得体の知れない恐怖と、そして胸いっぱいのワクワク感を引き連れて、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』がやってくる！　待ちに待った発売日が秒読み段階に迫った今回は、基本のゲームシステムからキャラクターアクションまでを徹底的に紹介。加えてストーリー序盤の冒険も、特製タウンマップでガッチリサポートするぞ。新たな"伝説"の幕開けに向けた準備は、これで万全だ!!



オープニングストーリー

時空を駆け**運命の戦い**に勝利した、時の勇者リンク。
ハイラルに平和を取り戻した彼は、
親友の子馬、エポナとともに人知れず旅に出た。
……それから数ヵ月。
霧にけむる森でリンクは、ひとりの**スタルキッド**に出会う。
奇妙な仮面を身につけ、エポナを奪って逃げる彼を追い、
得体の知れない世界に迷い込んでしまうリンク。
しかもスタルキッドによって時のオカリナを奪われ、
デクナッツの姿に**変身**させられてしまった。
やがてたどり着いたのは、
どこかで見たような、だけどまったく知らない場所。
天には**巨大な月**がかかり、人々は不安を感じながらも、
刻の女神を讃えるカーニバルの準備に追われている。
かけがえのない友を救い出すために、
リンクは変わり果てた姿で一歩を踏み出した。
滅亡の時まで、あと**3日**……。

●運命の戦い

リンクと大魔王ガノンドロフの壮絶な戦いのこと。聖剣マスターソードの力で7年の歳月を行き来したリンクが、未来の世界で勝利した。



●スタルキッド

元は人間だった者が、森の魔力によって一種の妖精と化した姿。無邪気なその姿は、生前の苦しみや悲しみの感情が強かった表れ。



●奇妙な仮面

“ムジュラの仮面”と呼ばれる。どんな仮面にも何らかの力が秘められているらしいが、ムジュラの仮面の力は邪悪な部類に属するらしい。



●変身

仮面には生きていた者の情念が封じ込まれていることがある。その思いは仮面を身につけたものの姿を変化させるほどの力を持つ。



●巨大な月

夜空を照らすはずの月が、この世界に日々近づきつつある。表面には不気味な顔のようなものも見えるが、はたして本当に月なのか?



●3日

リンクが到着してから、月が落下してくるまでの時間はわずかに3日。その間に対策を見つけなければ、この世界は確実に滅亡を迎える。



「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」の世界

パラレルワールド概念図

パラレルワールドとは、ひとつの世界と時空を隔て平行して存在する別の世界のこと。リンクがたどり着いた世界“タルミナ”も、そんなパラレルワールドのひとつだ。ここはクロックタウンを中心としたタルミナ平原と、4つの地域から成り立っている。北はゴロン族の住む山、南はデクナッツ族の住む沼、西はゾーラ族の住む海、そして東は不毛の谷だ。タルミナとハイラルの位置関係は不明だが、単純な地続きでないことは間違いない。だが、住人のわずかな共通点や刻の女神が信仰されていることからすると、まったくの無関係ではなさそうだが……。



ゲームシステム解説

前作のシステムを受け継ぎつつ、新要素もふんだんに盛り込まれた『ムジュラの仮面』のゲームシステム。ここでは追加、変更された部分を中心に、新システムについて紹介していこう。

ゲームの進めかた

今度のシナリオは時間制限つき。3日間という限られた時間をどれだけ有効に使うか、プレイヤーの計画性が問われることになるぞ。ムダな動きをせず、効率的に物語を進めていくことが重要になるのだ。

パラレルワールドの閉ざされた時間軸

オープニング
↓
最初の朝
↓ 12時間
最初の夜
↓ 12時間
つぎの日の朝
↓ 12時間
つぎの日の夜
↓ 12時間
最期の朝
↓ 12時間
最期の夜
↓ 12時間
世界の終わり

終末を予言された世界

タルミナは24時間（実際の時間で20分程度）で1日が巡り、3日後には巨大な月が落ちてくる。わずか72時間で世界は滅亡してしまうのだ。この悲劇を防げるのはリンクただひとり。だが短い期間でやらなければならないことはたくさんあるぞ。



⬆人々は不安を感じながらも何もできない。時の勇者リンクの出番だ。

リンクがするべきこと

①時を操る方法を見つける

ゼルダ姫から教わった"時の歌"を奏でれば、時をスタート時点まで戻せ、セーブもできる。世界を救う方法が見つかるまでは、何度も時を戻すことになる。



⬆まずは時のオカリナを手に入れることから始めよう。

②情報を集め、イベントをこなす

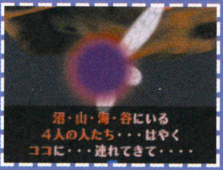
人々との交流で得られるものは大きい。場合によっては、冒険の手助けになる重要アイテムが手に入ることもある。できるだけ多くのイベントを体験しよう。



⬆交渉上手は冒険上手。戦うだけではさきへは進めない。

③4体の魔物を倒す

世界を救う鍵は、4つの地域それぞれに存在する魔物が握っているという。彼らを倒すことで、タルミナを覆う災厄の原因が見えてくるかもしれないぞ。



⬆妖精トレイルの叫び。それは果たして真実なのか。

④スタルキッドを倒す

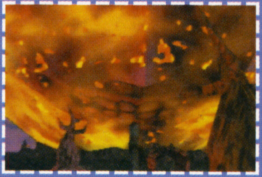
すべての元凶と思われるスタルキッド。彼を倒すことが平和を取り戻すことにつながるのかはわからない。いずれにせよ、戦いは避けて通れない運命なのだ。



⬆ムジュラの仮面のためかほとんど無敵。対抗策は？

そしてすべてが無に還る……

3日間が過ぎると月が落下し、世界は滅んでしまう。その後、リンクは何事もなかったかのように目覚めるが、状況は前回セーブした時点のままで、また同じ3日間のくり返しだ。早く"時のオカリナ"を手に入れないと、ムダな行動をくり返すことになるぞ。



⬆時のオカリナを持っていても時を戻さないとこうなる。無理は禁物だ。

時間を戻した際の変化

時を行き来するリンクとは無関係に、世界の時間は流れていく。時間を戻すことによってリンクや世界にどんな変化が起きるかを把握しておかないと、損してしまう場合もあるぞ。

時間切れによる滅亡を回避するには、"時の歌"で最初の日に戻るしかない。だが、それによって世界の状態も、また最初の日の時点まで戻ってしまう。残るのはリンクの記憶と、おもなアイテムだけ。こまめに時を戻していると、なかなか謎を解くことはできないのだ。



⬅アイテム自体は取ったことになっている。けれども、矢などの消費するものは、所持数がゼロに戻ってしまう。



⬅イベントも発生していないことになるが、逆手にとって考えれば、何度でもやり直しが効くというわけだ。

お面システムについて

シナリオから謎解きまで、今回の冒険とお面の存在は切っても切り離せない。旅立ちのまえに、そのシステムについて理解しておこう。ゲームを進めるうえで、必ず役に立ってくれる。

不思議な力を宿したお面を身につけると、その秘められた力を利用できる。とくにデクナッツ、ゴロン、ゾーラの3種族の仮面をつけるとリンクが変身し、アクションまで変わってしまうほどだ。こうしたお面の力は、イベントからダンジョンまで、ゲーム中のあらゆる場面で必要になってくる。行き詰まったときは、お面に頼ってみると道が開けるかもしれないぞ。



リンク
使いやすさはいちばん

スタンダードな能力を持つリンクは、3種族の仮面を含めたほとんどのお面を身につけられる。前作の経験者なら、ほとんど変わらない感覚でプレイできるだろう。それに加えてお面の力を利用できるのもうれしいところ。







デクナッツリンク
小柄な芸達者



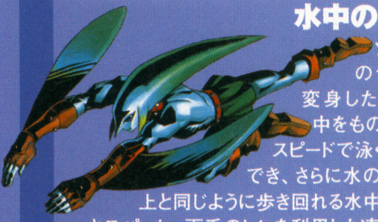
デクナッツの仮面で変身した姿。デク花に潜り込んでからのデク花ジャンプで、空中を飛ぶことができるぞ。また、回転攻撃を出しながらの移動も可能で、機動力の高さが強み。身体が植物のため、火に弱いのが難点だ。

ゴロンリンク
パワーはピカイチ!



ゴロンの仮面でリンクが変身した姿。岩の身体は非常に重く、ジャンプが苦手という欠点はあるが、まるめた身体を使った高速移動は得意だ。また、その巨体からくり出すパンチは、岩をも砕く破壊力を秘めているぞ。

ゾーラリンク
水中の王者



ゾーラの仮面で変身した姿。水中をものすごいスピードで泳ぐことができ、さらに水の底を地上と同じように歩き回れる水中戦のエキスパート。両手のヒレを利用した連続攻撃やブーメランなどで、地上でも強さを発揮する。

お面の効能① イベント達成に影響

お面をつけて話をすると、同じ相手でも会話の内容が変わることがある。これによりイベントが進行する場合があるのだ。会話が思うようにはずまないときは、お面をつけて話してみよう。



⬆特定の種族の姿に変身してから奏でないと、効果のない曲もあるのだ。

お面の効能② 特殊な能力が使える

変身能力のない普通のお面のなかにも、特別な力を秘めたものは存在する。こうしたお面をつけると、リンクのアクションが変化することがあるのだ。まずは、いろいろ試してみるといい。



⬆ふだんのアクションに加え、お面をつけると新たな能力が使えることも。

お面の効能③ アイテムが手に入る

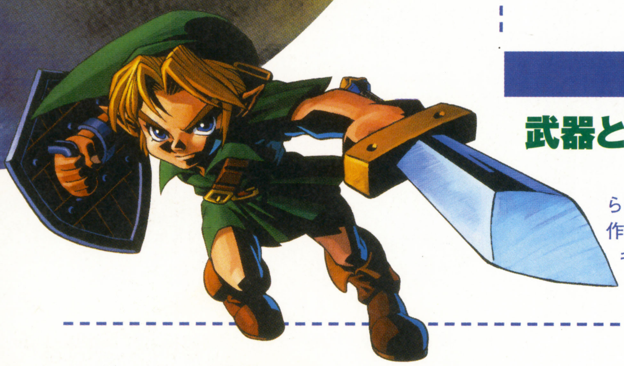
1や2の効能によってイベントをこなしたり、ふだんは行けない場所に行くことで、多くのアイテムを手に入れられる。世界に隠されたさまざまな謎を解くには、お面の力が絶対に必要なのだ。



⬆わからないと投げ出す前にまずお面。今回の鉄則だ。

キャラクターアクション解説

ダンジョン探索から戦闘まで、あらゆる場面で必要なアクションの特徴を覚えておくことは、スムーズな攻略に欠かせない。今回は、リンクとデクナッツリンクのアクションについて徹底解析しよう。



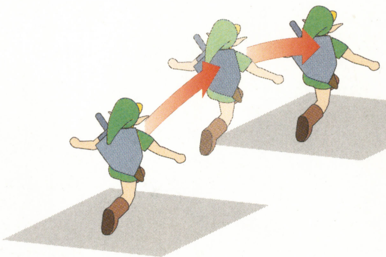
リンク

武器とアイテムを駆使するオールマイティな戦士

リンクのアクション要素は、前作からほぼ変わっていない。以前と同じ操作感覚で使っていってかまわないぞ。キャラクターとしての能力を、3種類の変身した姿と比較した場合、リンクは平均的な位置にあるといえる。アイテムや武器がほぼすべて使える以外は、長所も短所もない、という感じだ。それだけに、どんな場面でも安心して使っていけるだろう。

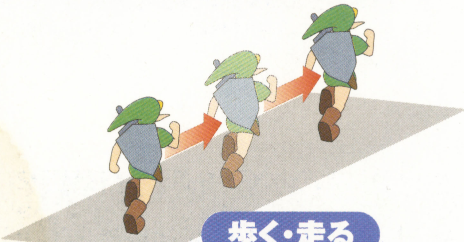
移動

これといって苦手な地形がないので移動で苦労することはないが、足はあまり速くない。ただしエポナに乗れるのはリンク状態だけなので、エポナを見つけたあとはリンクの姿のままでもけっこうイケるぞ。



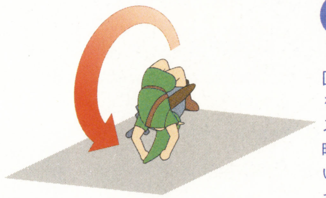
ジャンプ

台の上や亀裂を飛び越えるときは、このジャンプを使う。ほかの姿のときと比べると飛距離は長めで、得意なアクションともいえるだろう。少し遠い場所に飛び移りたいときは、リンクの姿に戻ったほうがうまくいくものだ。



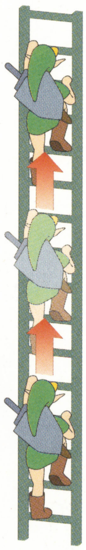
歩く・走る

走る速度は遅い部類に入る。ほかの高速移動ができる形態に比べると、歯がゆく感じてしまうかも。とはいえ、エポナを見つければあまり遅さを意識しなくていいし、何より慎重に歩を進めたい場合は、遅いリンクのほうがいい。



バック宙

横っとびと同様に、Z注目中の回避行動だ。強力なジャンプ斬りを使えるリンクは、バック宙でモンスターの攻撃を回避し、着地と同時にジャンプ斬りで大ダメージ、というコンビネーションが有効。普段から練習しておこう。

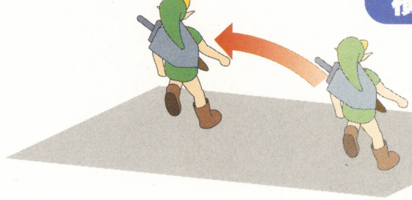


登る・降りる

子供だから背は低いものの、わりと身軽。じつは4種類の姿のうち、2番目に高い段差まで登ることができる。段差で先に進めない、と感じたらリンクの姿に戻ってみよう。高い場所から飛び降りたら、前転でダメージ回避はお約束。

横っとび

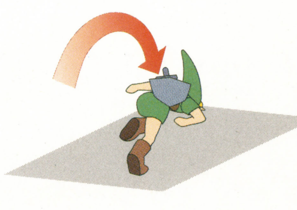
Z注目中の回避行動。盾をかまえたままで移動できるリンクは、このアクションを完璧に使いこなすことで、モンスターの攻撃をほぼ回避することも可能になる。ただし、飛ぶ距離は意外に長いので、狭い足場で戦うときは注意。



泳ぐ・潜る

水の中を泳げるのはリンクとゾーラリンクだけ。冒険を始めてしばらくの間、水に入る場合はリンクの姿で入ろう。ただし、子供なせいか、潜りはあまり得意ではない。水の底の宝などは、ゾーラの姿になれるまではおあずけだ。





回転アタック

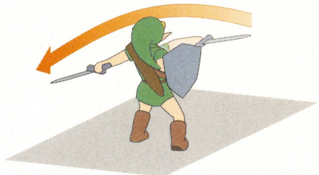
回転中は、炎など特定の攻撃以外のダメージを受けない。攻撃回避に使うのが正解だ。ほかにも木箱を壊したりできる。また、一瞬ではあるが移動速度がアップする。ジャンプと組み合わせると、意外な場所に手が届くかも?

攻撃防御

剣と盾を使って戦うリンクは、防御能力は高いものの攻撃力は少し低め。どこかで強い剣を手に入れるチャンスに出会ったら、見逃さないようにしよう。強敵との戦いがかなり楽になるはずだ。

ヨコ斬り

右、もしくは左側から剣を横に振って斬りつける。普段もっともよく使うことになる攻撃方法だ。Bボタンを連打することで3連続攻撃が可能で、3発目はより攻撃範囲が広い斬りつけになる。敵の大群をなぎ払う際に有効だ。

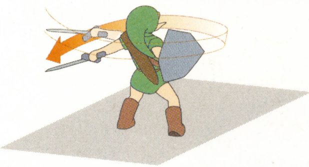


突き



Z注目中、3Dスティックを前方に倒しながらBボタンを押すと突きになる。リーチの長い敵への攻撃に便利。ボタン連打で3連続攻撃になるが、あまり使わないだろう。また、しゃがみ防御中はしゃがみ突きが出るが、これは連続攻撃にはならない。

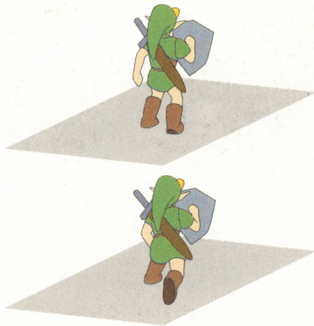
回転斬り



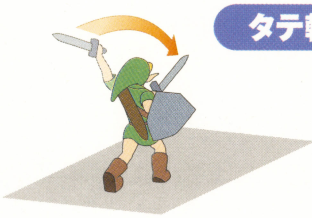
その場で回転、周囲の敵を一気になぎ払う攻撃方法だ。3Dスティックをす速く1回転させてからBボタンで出すことができる。Bボタンを押しっぱなしにして力をため、離しても出るが、魔法力を消費するので注意。

盾をかまえる

右手の盾で身体を守る。ふつうに盾をかまえるとその場でしゃがみこむが、Z注目中はかまえたままで移動できるぞ。その状態では、相手の攻撃を防ぐだけでなく、ある種の飛び道具を相手へ正確にはね返すことも可能だ。

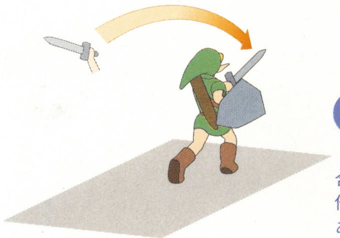


タテ斬り



Z注目中か、前へ3Dスティックを倒してBボタンを押すとタテ斬りになる。地上戦でも効果的だが、とくに空中から襲いかかってくる敵に対して有効だ。ボタン連打で3連続攻撃になり、3発目はより高い位置まで剣が届くようになる。

ジャンプ斬り



Z注目中に剣を持った状態でAボタンを押すと、遠い間合いから一気に斬りつけるジャンプ斬りが出る。通常の2倍の攻撃力があるため強敵に対して有効だが、斬りつけたあと少し動けなくなるのが難点。むやみに出すのは危険だ。

アイテム使用

リンク最大の特徴は、ほとんどのアイテムとお面が使えるということ。ダンジョン探索から戦闘までどこでも役に立つので、理由がない限りはリンクの姿で進み、必要に応じて変身していくといいぞ。

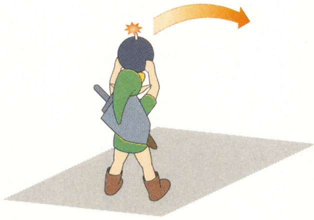
勇者の弓

威力もあり、発射速度も速いという、使いやすい飛び道具。敵を倒すためだけでなく、目玉型のスイッチを作動させる場合などにもよく使う。さきへ進み、魔法の力を持った矢を射れるようになると、さらに使いみちが広がるぞ。

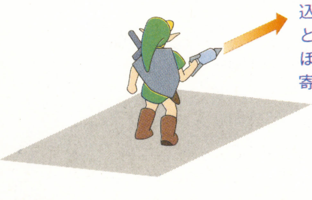


バクダン

岩や特定の壁などを破壊時に、もっとも使うことになるアイテム。戦闘においても、その爆発力は敵モンスターにとって脅威だ。ただし、リンクの近くで爆発させるとダメージを受けてしまうので、効果範囲には十分注意しよう。



フックショット



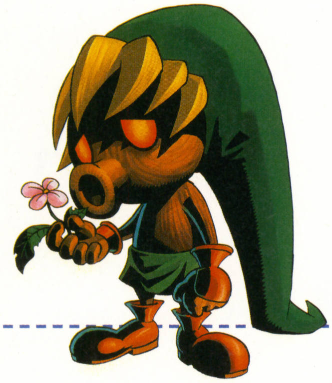
くさり付きのフックを目標に打ち込む武器。攻撃にも使えるが、特別な的や木製の宝箱に打ち込み、くさりが戻る力で移動する、という使いかたのほうが重要だ。ほかにも、遠くのアイテムを引き寄せたりできるので便利。

楽器　時のオカリナ

ハイラル王家に伝わる聖なる楽器、時のオカリナ。ハイラルを旅立ったリンクがゼルダ姫から贈られたこの神秘の楽器は、ここタルミナの地でもリンクの強い味方になってくれる。オカリナに秘められた刻の女神の加護が、滅亡の運命からリンクを守ってくれているのだ。しかも、今回は変身した姿に合わせた楽器にも変化するようで、単純に楽器としてもさまざまな音色を楽しむことができるぞ。



⬆素朴で暖か、だけど深みのあるオカリナの調べは、かつての冒険を思い起こさせてくれる。いまは忘れてしまった数々の曲を思い出すことはあるのか？



デクナッツリンク

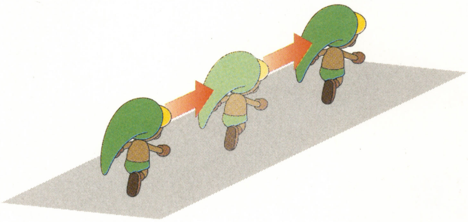
小柄で身軽な空中戦タイプ

リンクが、植物系の種族であるデクナッツに変身すると、普通よりもさらにひと回り小さな姿になる。デク花を使った飛行と、移動しながら攻撃が可能という機動性の高さが最大の利点だ。ただし、攻撃力自体はあまり高くなく、防御の点でも少し頼りない。戦いはあまりこの姿では行わず、飛行などの特殊アクションが必要な場面で変身していこう。特性を見極めることが大切だ。

移動

デクナッツリンク最大の特徴は、デク花を使って空が飛べること。このアクションなしでは、ダンジョンなどの探索は不可能だ。そのほかにも移動での利点は多いので、積極的に使っていこう。

歩く・走る



小さな身体でチョコチョコと歩き回るデクナッツリンク。見た目はすす速そうだが、足が短いせいか、移動速度はリンクのときとあまり変わらない。ただし、アタック中の移動を使えば、ふだんより少し速いスピードで進める。

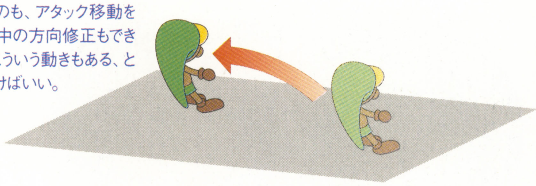
登る・降りる

子供のリンクよりさらに背が低くなってしまうデクナッツリンクは、当然高い場所までは手が届かない。また、はしごを登るときも、短い手足のせいかスピードが出ない。そういった場所では、ほかの姿に変身したほうがいいだろう。



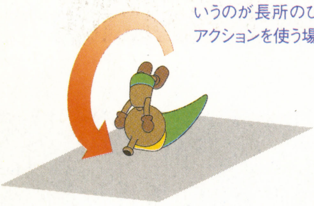
横っとび

バック宙同様に、Z注目中の回避行動で、やはり使いどころの難しいアクションでもある。というのも、アタック移動を使ったほうが、移動中の方向修正もできて便利だからだ。こういう動きもある、ということで覚えておけばいい。

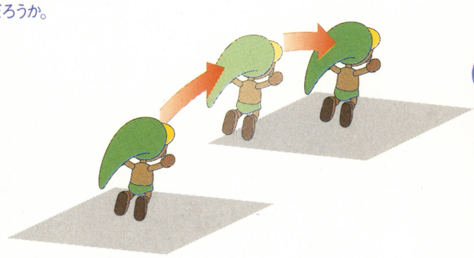


バック転

Z注目中の回避行動だが、やはり身体が小さいせいか、あまり距離を稼ぐことができない。デクナッツリンクは攻撃しながら移動可能、というのが長所のひとつとなっているので、このアクションを使う場面は少ないだろうか。



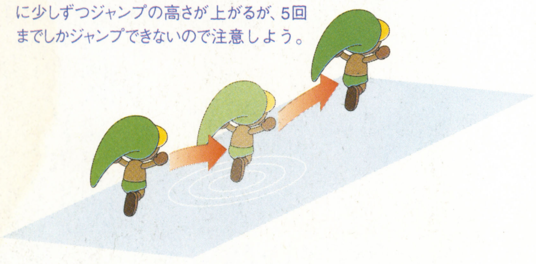
ジャンプ



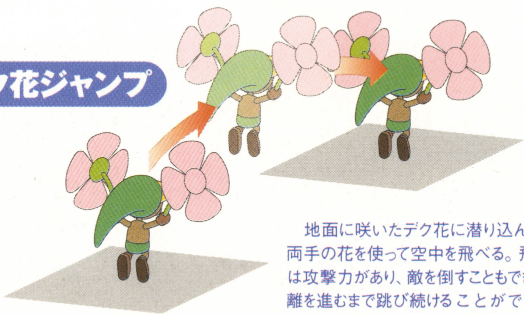
身は軽いものの、ジャンプの飛距離は短い。その小さな身体からすればしかたがないところだろう。だが、落下からでも水面とびに移行できるので、下に水が広がっていて、その中に落ちたくない場合は、このままでもいいかも。

水面とび

水切りの要領で水面をジャンプ。水には入らないので、毒の沼地など、水中に入るとダメージを受ける場面で有効だ。飛ぶたびに少しずつジャンプの高さが上がるが、5回までしかジャンプできないので注意しよう。



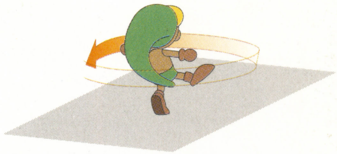
デク花ジャンプ



地面に咲いたデク花に潜り込んで飛び出すと、両手の花を使って空中を飛べる。飛び出した瞬間は攻撃力があり、敵を倒すこともできる。一定の距離を進むまで跳び続けることができるので、ゆるやかに落下したい場合にも有効なアクションだ。

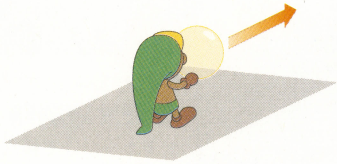
攻撃防御

移動しながらのアタックを得意とするデクナッツリンクは、敵のふところに飛び込んでの接近攻撃が得意。しかしその反面、防御力は低め。小柄な身体を利用して、身を守るよりかわすことを考えよう。



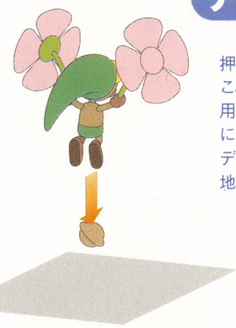
アタック

バレリーナのように回転しつつ、全方向に攻撃できる。さらに攻撃中も移動できるので、大量に出現した敵の群れに突っ込んで一掃するときに便利。また、アタックを出した瞬間は加速がつくので、すばやい移動手段としても使える。



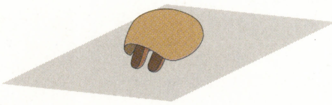
シャボン

魔法力を使って、口からシャボンを飛ばす飛び道具。Bボタンを押してすぐに離すと飛距離がとても短いので、撃つときはBボタンを押しっぱなしにしてから撃とう。ただし、あまり長く押しているとシャボンが割れてしまうぞ。



デクの実バクダン

デク花ジャンプ中にBボタンを押すと、真下へデクの実を落とすことができる。ふだんは目くらまし用のデクの実だが、このときは敵にダメージを与えられるぞ。なお、デクナッツリンクはリンク同様に、地上でデクの実を使えるのだ。



身を守る

堅い木の実のカラに身体を隠し、身を守る。ただし、Z注目中でもその場にうずくまってしまい、移動しながら防御ということはできない。さらに、その状態でも火炎攻撃を受けると燃やされてしまう。あまり頼らないほうがいい。

デクナッツリンクの特徴

植物の身体を持つデクナッツリンクには、長所もあるが弱点もある。自分の身体の特徴をきちんと理解しておかないと、同じ失敗をくり返すことになるぞ。そうならないためにもこの場で覚えておこう。

[植物に食われない]

巨大な食虫花のような植物に乗った場合、デクナッツリンクの姿だと獲物とは認識されないらしい。普通の足場と同じように乗っていられるぞ。



←リンクのままだと食われるところだが、この姿だと安全なのだ。

[火・水に弱い]

身体が木製だからか、デクナッツリンクの身体はとても燃えやすい。一度火がつくとどうにもならず、直前の状態からやり直しになってしまう。

また、水面とびは得意だが、いざ水中に落ちてしまうと自力で浮かべず、こちらも直前からやり直し。水に落ちる危険があるときは注意しよう。



↑5回の水面とびで足場に着けないと必ずやり直し。体力が減らないのがせめてもの救いか。



↑火がつくとどうしようもない。炎攻撃を使う敵との戦いでは、この姿では挑まないこと。

楽器 デクラッパ

小さな身体に似合わず、大きな5つのラッパを吹き鳴らすデクナッツリンク。オカリナよりも遠くまで響き渡るその音色が、必要になる場面は必ずあるはずだ。また、ある種の曲は、デクラッパで吹かないとうまく力を発揮できないこともあるらしいぞ。

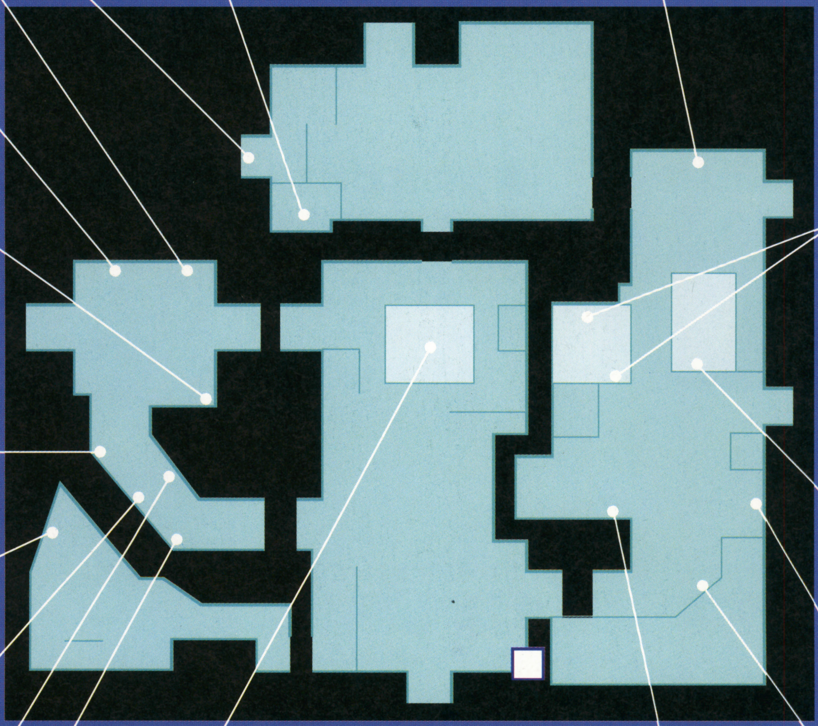


←高らかに響くラッパの音は何とも勇ましい。これだけの音量なら、音が届きにくい水中まで聞こえる……かな？

序盤ストーリーポイント攻略

ゲーム開始直後から、リンクの前には厳しい問題が山積み。とはいえ、この最初の試練を乗り切らなければ何も始まらないぞ。ここからはマップとチャートを使って、序盤の冒険をサポートしていこう。

クロックタウンMAP



妖精の泉
大いなる魔力を持つ大妖精がいる泉。大妖精ならばリンクの姿を元に戻す方法を知っているかも。だが、スタルキッドは大妖精にも何か悪さを働いたらしい？

スノーヘッド方面

デクナッツのプレイスポット

町長公邸
朝10時〜夜8時

ポストハウス
朝9時〜昼3時

剣道場

宝くじ屋
朝6時〜夜11時

グレートベイ方面

バクダン屋

マニ屋裏口

雑貨屋

クロックタウン銀行

マニ屋
夜10時〜朝5時

宿屋 ナベかま亭
朝8時〜夜8時30分

ロックビル方面

ミルクバー ラッテ
夜10時〜朝5時

ハニーとダーリンの店
朝6時〜夜10時

町の射的場
朝6時〜夜10時

宝箱屋
朝6時〜夜10時

ウッドフォール方面

時計塔
クロックタウンを象徴する時計塔には、巨大な時計が。また問題の月はこの塔のちょうど真上に位置している。



←夜にはライトであたりを照らすぞ。

ボンバーズアジト&天文観測所
少年たちだけで構成された、自称"正義の秘密結社"ボンバーズ。彼らのアジトは天文観測所だが、そこへ通じる地下通路は、門を通ることなく町の外へ出る、唯一の道なのだ。



↑アジトへ行くには暗号が必要。誰が知っているのか？

チャート攻略 Part 1

ゲームスタート～クロックタウン脱出まで

3 クロックタウン

はぐれ妖精の行方だが、昼は洗濯場にいるので水面とびで助け出せばいい。夜はクロックタウンの東にいるが、こちらは高い位置を飛んでいるから、近くのデク花でジャンプして上から近づこう。



⬅どちらかといえば洗濯場のほうが簡単に助け出せる。早めにここを訪れてみよう。

4 クロックタウン北

はぐれ妖精を助け出したら妖精の泉へ。これで大妖精が復活し、魔力を授けてくれる。ようやくシャボンが撃てるようになるので、クロックタウン北の青い風船をシャボンで割り、赤い帽子の少年ジムに話しかける。すると、ボンバーズへの入団テストが始まる。入団条件は「翌朝までに5人のメンバーを捕まえること」なので、時間が遅ければ、ジムと話すのは夜が明けてからのほうがいい。団員は屋根の上など、意外なところに隠れているぞ。デク花なども使って見つけ出そう。



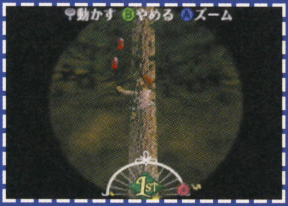
⬅ボンバーズの団員はタウンの北にふたり、東にふたり、西にひとりいる。



➡アタックを出しながら移動すると、動きが速くなり捕まえやすい。

5 天文観測所

テストに合格し、アジトへの暗号を教えてもらったら、地下通路を通って天文観測所へ。ここで望遠鏡をのぞき、時計塔の頂上をズームアップすると、探していたスタルキッドが見つかる。そのあとで外に出ると、月の涙が手に入るぞ。



⬅時計塔以外の場所を見てもおもしろい光景に出会える。覚えておくと役に立つかも。

6 クロックタウン南

時計塔前のデク花は、アキンドナッツのもの。月の涙を渡すと、代わりに土地の権利書をくれる。これで、この場所にあるデク花が使えるようになるのだ。



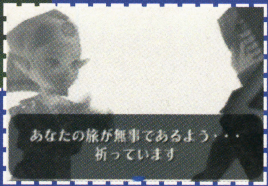
⬅月の涙を渡すのは、このメッセージのあとで。

7 時計塔

時計塔中央の扉が開いたら、デク花ジャンプで扉の中へ。ついにスタルキッドと対面だ。ただしまだ彼を倒すことはできない。そこでシャボンを当て、時のオカリナを落とさせるのだ。オカリナを拾えば時の歌を思い出し、時間を戻すことができるぞ。



⬅戦闘中もカウントダウンは止まらないが、あせらずZ注目。確実にシャボンを当てよう。



➡オカリナを手にすると、ゼルダ姫との思い出がよみがえる。今こそ"時の歌"を奏でろ!

8 時計塔地下

気がつくと時間は最初の朝に戻っているが、手元には時のオカリナがあるはず。ここでお面屋と話をすると、いやしの歌の調べとともに、姿が元に戻る。これで、ようやく町の外へ出られるのだ。



⬅リンクの姿で衛兵に話しかければ、通行を許してくれる。まずは、南の沼地を目指してみよう。

---

1 オープニング
- エポナと時のオカリナを奪われる
- デクナッツの姿にされる
- お面屋に出会う

2 妖精の泉
- はぐれ妖精捜しを頼まれる

3 クロックタウン
- はぐれ妖精を捕まえる
- 大妖精から魔力を授かる

4 クロックタウン北
- 青い風船を割り、ジムに話しかける
- ボンバーズ団員との鬼ごっこ

5 天文観測所
- 暗号を使って天文観測所へ
- 望遠鏡でスタルキッドを見つける
- 月の涙を手に入れる

6 クロックタウン南
- アキンドナッツに月の涙を渡し、土地の権利書をもらう

7 時計塔
- 最期の日午前0時に時計塔へ
- スタルキッドと再会、時のオカリナ入手
- "時の歌"で時間を戻す

8 時計塔地下
- お面屋と会い、いやしの歌を覚える
- デクナッツの仮面を手に入れる

9 クロックタウン南
- リンクの姿で衛兵に話しかける
- ウッドフォール方面へ

チャート攻略 Part 2 クロックタウン脱出〜ウッドフォールの神殿出現まで

10 沼地
●魔法オババの薬屋へ
●コウメが戻ってこないことを聞く

11 不思議の森
●森の中で倒れているコウメと話す
●コタケから赤いクスリ入りビンをもらう
●コウメに赤いクスリをあげる

12 沼地
●サルに仲間の救出を頼まれる

13 沼の観光ガイド
●コウメに話しかけボートクルーズへ

14 デクナッツの城
●デク王の間で話を聞く
●サルから仲間を救う情報を得る
●城の中庭地下にいる、魔法のマメ屋からマメを買う
●城の裏庭にマメを植え、デク花ジャンプでサルの元へ
●サルにデクラッパを見せ、"目覚めのソナタ"を覚える

15 沼地
●ウッドフォール近道を進む
●フクロウの石像前で、大翼の歌を覚える

16 ウッドフォール
●デクナッツの印の上で、"目覚めのソナタ"を奏でる
●デク花ジャンプで神殿へ

11 不思議の森

森の中では、正解ルートを進まないと、入り口まで戻されてしまう。正しい道は白いサルが教えてくれるので、急いで後を追いかけよう。森の奥でコウメと話したら一度薬屋へ戻り、コタケから赤いクスリをもらってコウメに届けるといい。



←途中に出てくるスナッパーは無視。サルを見失ったら、洞窟に近づこう。声の聞こえるほうが正解なのだ。

13 沼の観光ガイド

コウメを助けたあとは、ボートクルーズでデクナッツ城へ向かう。ボートに乗っていれば、途中の水路をふさいでいたダイオクタを簡単に倒せるのだ。こうしておけば、以後はデクナッツリンクの水面飛びでも城まで行けるぞ。



←クルーズ中は寄り道ができない。気になることがあったら、デクナッツの姿に変身してから、再び来てみよう。

14 デクナッツの城

デクナッツの姿になって城の入り口を通してもらったら、デク王の間へ。捕らわれたサルを助ける方法は仲間のサルから聞けるのだが、厳しい監視の目を避けて、城の中庭にあるというマメ屋の穴を探さなくてはならない。どうしても衛兵に見つかってしまうというのなら、夜になってから挑戦してみよう。監視の視線が点線で表示されるので、監視の目を逃れやすくなるぞ。マメ屋で"魔法のマメ"を買ったら、城の裏庭にマメを植えて"泉の水"をかけ、育ったマメの木に乗る。ここからは、デク花ジャンプで中庭を渡ることになるが、途中のオコリナッツがジャマだ。飛び移る前に遠くから倒してしまえば、少しは楽に進めるだろう。



←正面の泉のある穴が正解。入って左の方向に、目指す魔法のマメ屋がいる。1個10ルピーで売ってくれるぞ。



←マメを植えただけではダメ。あきビンに"泉の水"を汲んでおき、土の上からかけてやれば、一気に育つ。



←オコリナッツの攻撃を避ける自信がなければ、さきに倒しておくこと。デクの実バクダンで攻撃するのも有効だ。



←サルを縛っているナワを斬るのはムリだ。遠くまで音が響くデクラッパを見せて、サルから新しい歌を教わろう。

16 ウッドフォール

毒の水に覆われたウッドフォールを泳いで進むのは自殺行為。デクナッツのアクションだけが頼りだ。ただし、途中に配置されているヒップループはかなり手ごわいので、ここはリンクで挑んだほうが楽。戦闘と移動の役割をうまく使い分けながら進んでいこう。



←目覚めのソナタの力で、突如として姿を現した神殿。はたしてその中では何が待っているというのか!?

知って絶対得をする
耳よりムジュラ情報

今回の冒険は、本編以外の場所でもイベントが満載だ。ここではその中でもとくに役に立つものをピックアップ。冒険を楽に進めたければ、必見だ!!

ハートのかけらで体力強化

4つ集めるとハートの限界値がひとつ増える、おなじみハートのかけら。『ムジュラの仮面』では、前作にくらべてより多くのハートのかけらが世界中に散らばっている。今回紹介したウッドフォールの神殿直前まででも、なんと13個も手に入れることができるぞ。つまり、全部集めれば、ハートの限界値を3つも増やせる、というわけ。こうなると、強敵との戦いなど、冒険が楽になることうけあいだ。取りかたにコツがいる場所は、右にまとめて紹介しているので参考にしてほしい。

獲得場所	備考
クロックタウン西●剣道場	上級訓練で30点満点を出す
クロックタウン東●ハニーとダーリンの遊技場	3日間連続でパーフェクトを出す
クロックタウン西●銀行	5000ルピー以上預ける
クロックタウン南●時計塔の扉前	
クロックタウン北●木の上	
クロックタウン北●デクナッツのプレイスポット	3日間連続でパーフェクトを出す
タルミナ平原●ミルクロード手前の穴	ピーハットを倒す
タルミナ平原●雪原の穴	ドドンゴ2体を倒す
タルミナ平原●天文観測所近くの穴	アキンドナッツから150ルピーで買う
沼地●大木の上	
沼地●沼の観光ガイドの上	土地の権利書をアキンドナッツに渡す
デクナッツ城●中庭	
ウッドフォール●宝箱の中	

ハートのかけら獲得法

クロックタウン西●剣道場



⬆10本の丸太をジャンプ斬りで斬る。全部の丸太が見える位置をキープしよう。

タルミナ平原●ミルクロード手前の穴


⬆穴の位置が草むらに隠れてわかりにくい。チョウが飛んでいる場所にあるぞ。

タルミナ平原●天文観測所近くの穴



⬆望遠鏡でアキンドナッツの姿を追い、穴に入ったのを確認して追いかけよう。

沼地●沼の観光ガイドの上


⬆クロックタウンで手に入れた"権利書"を沼地で交換すれば、デク花が使えるのだ。

輝く銀ルピーを探し出せ!

ミニゲーム代や消費アイテムの購入など、クロックタウンでは何かと物いりなリンク。手軽にルピーを稼げる場所は、いくらあっても困らない。幸いクロックタウンには、1個で100ルピーにもなる銀ルピーを置いている場所が4ヵ所もあるのだ。取りかたさえ知っていれば、もう金欠で困ることはないぞ。

クロックタウン東


⬆屋根の上に置かれた宝箱。コッコを使って壁づたいに進めば楽にこれる。

ナベかま亭


⬆2階の従業員部屋の中。人が出入りする隙に忍び込もう。隣の客室にもあるぞ。

クロックタウン地下



⬆天文観測所へ行く方向とは反対の、行き止まりの壁をバクダンで破壊しよう。

地道な貯蓄に福来たる?

時を戻すと手持ちのルピーもゼロになってしまうが、銀行に預けていたルピーはきちんと記録されている。"時の歌"を奏でる前に、手持ちのルピーをこまめに預けるクセをつけておこう。また、預けた額に応じて、貴重なアイテムをプレゼントしてくれることもあるぞ。



⬆200ルピー預けると"大人のサイフ"をもらえる。よりルピーを貯めやすくなる。

カカシが明かす秘密の歌

雑貨屋や天文観測所にいる、前作でおなじみのカカシ。彼の前でオリジナルの曲を披露すると、時間の進みかたを遅くする"時の逆さ歌"と、半日時間を進められる"時のかさね歌"についての話を聞くことができるのだ。どちらも非常に役に立つ歌なので、ぜひとも覚えて活用しよう。



⬆逆さ歌は時の歌を逆から、かさね歌は時の歌の1音を2回ずつ奏でればいい。

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

戸惑いから驚き、そして感動へ。

～『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』制作スタッフインタビュー～

『ムジュラ』で採用されたさまざまな新システムは、ある意味で実験的にも感じられる。ならば、制作者の意図をあらかじめ汲み取っておくことは、プレイヤーがゲームの本質をよりつかみやすくするための手助けとなるはず。そこで、プロデューサーを務めた宮本さんと、ゲームシステムのディレクションを担当した青沼さんと小泉さんの3名にお話を聞くことにした。

生まれた"新しい手ごたえ"

──初めてプレイしたときに感じたんですが、『ムジュラ』って、けっこう難しいですよね。このソフトは、前作『時のオカリナ』をプレイすることを前提としているんですか？

青沼：プロジェクトの立ち上げでは、『時のオカリナ』をプレイして、新たな『ゼルダ』が出るからそれを遊んでみよう、という人たちに向けて、というのがありました。ただ、初めてのプレイヤーでもできるだけ遊んでいただけるようにしたつもりではいるんですが……新しいゲームシステムや、いままでとは違った要素を導入していますから、もしかしたらそれを難しいと感じるかもしれないですね。

宮本：ひと口に"難しい"いうても、アクションの難易度とか謎解き、マッピング（*注1）とかいろいろありますよね。どの部分で難しいと感じました？

──まず、時間制限があるところですね。何回か時間切れになりながら、いろんなことを覚えてクリアーしていく、と感じた部分が難しく思えたんでしょうか。

青沼：なるほど……ただ、根本的な部分を変えない限りは、同じ遊びをしてるのと変わらないんじゃないか、って僕らも開発して



て思ったんですよ。それを変えたら、遊びかたも変わるかな、と。

宮本：時間制を導入したのは、「プレイ時間でソフトの全体像を測れないゲームにしよう」ということにチャレンジしたからなんです。たとえば、ダンジョンの中なんかはフリーで遊べるようにしてもよかった。でも、逆にそういう時間制があることで、世界の終わりが近づいている（*注2）という緊迫感が出て、新しい手ごたえが生まれているんです。ゲームを始めてから数時間というのは"すごくつらいゲーム"と感じるかもしれないけども、そこを乗り越えると、ほかでは味わえないゲームになってくる。そういう意味では、潔く仕様を切ったことでうまくいってると思うんです。遊び込んでいくうちに、自分が何かをしている瞬間も、ほか

The Legend of

*注1：マッピング
ゲーム内での地図を作成していくこと。宮本さんは、おそらくダンジョンなどにおいて「いま、自分がどの位置にいるか」を把握しやすいかどうか、それを聞きたかったのだろう。

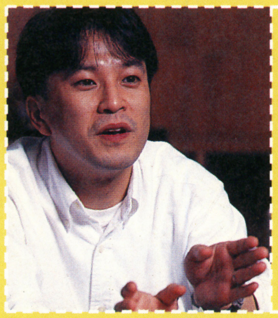
*注2：世界の終わりが近づいている
ダンジョンの中にいても、3日目で残り時間が少なくなると、地響きが起きて画面が揺れ、プレイヤーは否応なくタイムリミットを実感させられる。本作でも必見の演出のひとつ。

*注3：コラージュ
油絵やデッサンに、切り抜いた新聞、広告、写真などを貼り付け、筆を加えて画面を構成する、シュール・レアリズム美術の手法のひとつ（三省堂・新明解国語辞典第5版より）。いろいろな構成要素を組み合わされることで新しいものが生まれる、というニュアンスのようだ。



小泉歓晃(こいずみ・よしあき)
1968年生まれ。本作ではゴロン、ゾーラなどのキャラクターのディレクションと、スケジュールイベントの設計を行う。『時のオカリナ』ではアニメーションとキャラクターデザインを受け持つ。担当作に『ゼルダの伝説　夢を見る島』(ゲームボーイ)、『スーパーマリオ64』(ニンテンドウ64)。

で出来事が動いてて、その流れの中で自分がどんな役割を果たしているのか、っていう意識がどんどん高まっていきますから。
──より『ゼルダ』の世界に没入できる、というわけですね。
宮本：そうですね。時間やイベントのコラージュ(*注3)というか、プレイヤーがいろんな素材をバラバラの時間帯で見ますから、遊ぶ人によってその世界のとらえかたが違ってくる。「悲惨な世界や」と思ってる人と、「けっこう陽気なとこやん」っていう人がいたりするくらい、違うしね。ほかにも、イベントを解く順番によっては、簡単にクリアーできたり、逆にえらく苦労したりと、けっこうマルチストーリーになってますよ。
小泉：『ムジュラ』では、何かが起こっても、それを横から見てるだけ、ってことが多いんですよ。状況だけ作って、それに参加するか遠目で見てるだけにするか、それはプレイヤーが自分で決める。だから、世界と環境を作る、っていう方向でやってました。
宮本：戦う気がなければ、世界を救う必要もない。3日間のあいだにみんなを少しでも幸せにして、それで世界を終わろう、っていう遊びかたでもいいわけなんです。僕としては“世紀末3日間体験ゲーム”って感じかな(笑)。世紀末を救う、っていう方法もあるけども、それ以外にいっぱい体験すればいい。
小泉：3日目なのに弓矢のミニゲームで遊んでて、「……成功しても意味ないんやろなぁ」って思いながらもやり続ける(笑)。このゲームの主流は「月の落下を止める」っていう、言うなれば“勇者道”というか“勇者の仕事”ですよね、「あんたにしかできない！」って感じの。それとは別に、勇者の仕事ってのは魔王を倒すだけじゃないよ、他人の小さな幸せを拾い上げてみようよ、と。
宮本：徳を積む、というやつやね(笑)。
小泉：一種の親切心みたいなもので、「困ってるんじゃないか」とか「何か起きないだろうか」って、その人にずーっとくっついて歩いちゃったり。そういう、“大も小も”ってすごく欲張りな話なんですけど、そこも見てもらえるとうれしい。「自分には何ができるか」とか「ほかの人はどうしてるかな」っていうように、プレイヤーにはいろんな思いを巡らせてほしいですね。
宮本：『ムジュラ』は、情報交換(*注4)しながら遊ぶとおもしろいゲームなんですよ。まわりで同時にたくさんの人が遊んでると、すごい楽しいですから。スーパーマリオクラブ(*注5)なんかでも、みんなでプレイしてるから、すんごい盛り上がってるよね。
青沼：最初のうちは、情報交換を禁止してたんですけど、やっぱりウズウズしてきてダメみたいですね。人に聞いてイベントをクリアーできた、っていうほかにも、「なんでそんなこと気がつかなかったんや、俺！」っていうのは多いみたいですし。ゲームの中のほかにも、さらに外の人ともコミュニケーションが持てる。
宮本：つき合ってもらうと、ほんとに感動する作品になってると思いますよ。だから、



青沼英二(あおぬま・えいじ)
1963年生まれ。本作ではダンジョン関連のおもなイベント関係と、メインのディレクションを担当。『時のオカリナ』では、やはりダンジョンと敵キャラクターのディレクションを受け持った。そのほかの担当作として『マーヴェラス〜もうひとつの宝島〜』(スーパーファミコン)がある。



宮本茂(みやもと・しげる)
1952年生まれ。任天堂情報開発部長。本作『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』では、プロデューサー兼スーパーバイザーとして開発に携わる。『マリオ』、『ゼルダ』シリーズほか、手がけた作品は多数あるが、そのプロフィールを細かく説明する必要はないだろう。

友だちのセーブデータを借りて遊ぶとしても、同じような進み具合でも違うゲームになってる。
青沼：そのセーブデータを持っている人の頭に残ってる、“自分が何をやってきたのか”っていうのがいちばん重要になってるんですよね。全部のイベントに自分で参加してみると、どう組み立てたらつぎへ行けるのか、っていうことがわかってくるように作ってありますから、どんどんおもしろくなると思いますよ。

他人の人生をかいま見る!?

──自由に行き来できる3日間という時間は、一見短そうに感じますよね。
小泉：前作では“大人と子供”というように、飛び越える時間が長くて、やれることも違ってましたよね。今回は、さっきといまとでは同じリンクで、何が違うかっていうと、事象が微妙に違うくらい。でも、1ヵ月くらいの長さにすると、とんでもないことになるんですよ(*注6)。作ってるほうもそうだけど、遊んでるほうもわけがわかんなくなる。だから、企画の段階で1週間だったのが、最終的に3日間になりました。ゲームの精度を上げるのにちょうどいい長さでしたね。
──1日目で起こした行動がきっかけで、3日目で思いもかけないイベントが起こる、ということはありますか？

*注4：情報交換
この記事や、4月27日発売予定の本誌増刊号での打ち合わせ中に、編集スタッフのあいだでも「ボスをどうやって倒したか」でひとしきり盛り上がった。インターネットの掲示板など人気もそうだが、情報の共有というのは、楽しいものなのである。

*注5：スーパーマリオクラブ
任天堂内で、完成したゲームのチェックや意見交換を行うグループ。我々編集部の人間よりも、はるかに早く新作に触れられるので、うらやましいと言えばうらやましい。

*注6：とんでもないことになる
1年サイクルで、クリスマスなどの季節イベントが入ると楽しそうだが、ひとつのイベントが入るだけでもそれなりの数の分岐が発生する。それがいくつも増えると、作り手もさることながら、1年間追い続けるプレイヤーも大変なことになってしまう。

*注7：消耗アイテム
矢やバクダンなど、使うと減ってしまうアイテムや、ビンの中身がこれにあたる。時空を超えるときに、それらは飛び散ってしまうのだ。



小泉：もちろん、あります。ひとつのイベントに関わっている人間がひとりだけじゃないんで、あることをするかしないかで、ほかのイベントができるかどうかが決まってしまう、というくらい複雑です。さらに、「ある人を幸せにするとほかの人が不幸になってしまう」っていう選択を迫られることも、あり得ますから。そういう、ちょっと悪いこととか、かわいそうなこともやらなきゃいけない。「世の中、甘いだけじゃないんだよ」っていう教訓を織り込みつつ(笑)、いろんな形で、他人の人生をかいま見ることができるようになってます。

── 時間を戻したときに、ルピーや消耗アイテム(*注7)以外は残りますよね。これに対して、あえて理由付けをするとしたら、どんなことがいえるのでしょう？

青沼：たとえば、弓矢を手に入れたプレイヤーは、どこに行けばあるかということも、使いかたも知っていますよね。その記憶は、リンクの中にも残してあげよう、と。僕らは「権利は渡そう」と言ってるんです。それをすぐにゲットできる権利だけは残すけど、それ以外は全部なくなっちゃいます、ってことにしたんですけど、やっぱりなかなか伝わらなくて(笑)。

── なるほど、"記憶"と"権利"って言葉で説明すれば、プレイヤーもおそらく納得してくれると思いますよ。

青沼：時間を戻すことで"同じことをもう一度くり返す"というデメリットが生じても、アイテムを使って自分なりのショートカット(*注8)の方法を捜し出すとか、それをどう解消していくかをプレイヤーに考えてもらって、遊びにしてほしいんですよね。逆に考えれば、時間を戻せば、失敗したことだって何度でもやり直せる、っていうメリットがあるわけですから。

能動的に"遊ぶ"ゲーム

── 去年のスペースワールド(*注9)に出品されたのは、『ムジュラ』のどんなバージョンだったんですか？

青沼：あのときは、まだ1週間のままで、"3日という区切りの中で遊ぶ"っていう要素はまだ全然固まってなかったです。スペースワールドでは、ゾーラやゴロンがどんなことができるのか、っていうのを見せるのがメインで、一応の地形とミニイベントができてて……ぐらいのところでしたね。

宮本：ほんと手探りでね、まったくわかんなかったですよ、あの時点では。全然おもしろくないかもわかんない、っていう絶望感にさいなまれたり、でもしばらくやってるけどよくなってくるかも、っていう。その手ごたえっていうのはわかんないですよ、序盤では。だから、もしそこまでだけ作った時点で判断してたら「ひどいシステムやから、やめよう」ってなったけど、いまは全体ができあがってるんで。この時点から遊び込むと、こういう楽しさがあるから遊べる、っていうものになってる……という手ごたえがありますよ。"何を遊ぶか"っていうところが問題なんでね。今回は、ちょっと過酷やけど、プレイヤーのほうが新しいビジョンを持たないと、いろんな意味でなかなか展開しない。だから、たとえば昼飯食べてるときとか、何かを見たときにハッと思って、家に帰って久しぶりに電源入れて遊んでみる、みたいなことになれば、『テトリス』のような息の長いゲームになるかな、って。ほんま、チャレンジやね。ずっと遊んで、飽きてきたからいうて人にあげる、って気にはならないソフト。そこが今度の売りかな。だから、"遊ばしてもらう"ゲームじゃなくて"遊ぶ"ゲームなんです。僕らは、遊ぶきっかけをできるだけ作ってあげる、いうくらいで。

青沼：『ゼルダ』シリーズ自身、みんなが「これおもしろいよ！」ってバッと飛びつくようなものではない部分もあるじゃないですか。むしろ徐々に伸びる感じで。今回は、それが「なんかすごいらしいよ」って感じで、急激に広がってもらえるとうれしいな、と。

小泉："裏ゼルダ"(*注10)の裏の裏の裏で始めから遊ぶような、そんな状態ですね。



── それでは、最後に読者にメッセージをお願いできますか？

宮本：「ゲームをしたい」って思ってる人が減ってるかわかんないですけど、やっぱり"ゲームをしたい人"のために作ってるんで、積極的に遊んでみてください。裏切らないように作ってありますから。

青沼：いろんなことを試してみると、いっぱい反応が返ってくるように、細かいところまで深く作り込んでます。ちょっと飽きたりとか、わかんなくて困ったら、いま持ってるものを使っていろんなところに行って、変なことをやったりすると、たくさんの新しい発見が生まれると思います。とにかく、いろいろチャレンジしてみてください。

小泉：子供のプレイヤーもいると思うんですけど、けっこう大人っぽい部分もちょこちょこ入ってるんですよ。そういうところを見て、ぜひ大人の世界に触れてみてください(笑)。それで、「ああ、大人ってこういうものなんだ」って思ってもらえたらうれしいな、って思います。

(2000年4月5日、任天堂本社にて収録／編集・構成：編集部)

*注8：ショートカット
近道のこと。『ムジュラ』では、コツが飲み込めると、一度行ったことのある場所なら、かなり短時間で到着することができる。

*注9：去年のスペースワールド
1999年8月27～29日の3日間、千葉・幕張メッセで行われた。この時点では『ゼルダの伝説外伝(仮)』というタイトルで、主にミニゲームのみが遊べるバージョンが出品されていた。

*注10：裏ゼルダ
ディスクシステムで1986年2月21日に発売された『ゼルダの伝説』は、一度クリアーすると、ダンジョンマップが異なり、難易度が上がった"裏面"で遊べるようになっていた。

トライフォースタイムス Tri-Force Times

準備号

～復刊にむけて～

読者のみなさまの御声援に支えられ、このたび弊紙トライフォースタイムスは復刊の運びと相成りました。今回は、そのご挨拶を兼ねまして、新生「トライフォースタイムス」の準備号をお送りいたします。編集部一同、より一層の熱意をもって紙面作りに尽力していく所存ですので、今後もよろしく御愛読ください。

（T.T.編集部）

緊急特報

本紙リンク記者 旅の途中で失踪か？

いまだ十代に満たぬ若さでありながら、希代の冒険家として活躍中の本紙客員記者リンク氏が、旅先で行方不明になっていたことが判明した。氏は半年前の本紙休刊を契機に、ハイラルを離れて冒険の旅に出発。最初の数ヵ月間は紀行文の投稿という形で、編集部へ連絡が届いていた。しかしここ2、3ヵ月のあいだ、その連絡も途絶えており、編集部としても事態の究明と氏の捜索のため、当局への協力要請を検討していたのである。編集部へ、リンク氏からの数ヵ月振りの連絡が届いたのは、そんな矢先のことであった。



←事件当時のリンク記者の変わり果てた姿。いまは元に戻っているという。



←配達員のポストマン氏。公務多忙にも関わらず、協力を申し出てくれた。

それによると、現在リンク氏はとある事件に巻き込まれたため、タルミナと呼ばれる異世界におり、ハイラルへ戻る方法が見つからない、とのことだった。加えて氏は、タルミナが魅力的な世界であること、さらに現地での協力者が見つかったことから、しばらくのあいだタルミナ特派員として活動することを約束してくれたのである。これを受け、編集部はタルミナとハイラルの新鮮な情報をお送りする方針を固めた。今後の本紙の記事にどうか御期待いただけるよう、読者のかたがたにお願いする次第である。



リンク記者

とびきりの情報を私たちがお送りします！



ポストマン

本紙非公認 海外オカリナサイト開設の舞台裏

海外特派員B氏より、インターネット上でオカリナに関するホームページが開設されたとの報告が入った。このHPには『時のオカリナ』で使われている曲のオカリナ用譜面や、オカリナの奏法についての詳しい情報が集められているという。リンク記者の代理である本紙非公認のHPではあるが、その良心的な内容にはリンク氏本人も納得の様子。だがその中で使われている氏の似顔絵やコスプレ画像には、本人もいささか動揺を隠せない様子であった。



「……コレ、誰スか？（リンク記者）」

●ホームページアドレス●
http://www.songbirdocarina.com/

春、変身の刻……

幸せのお面屋

時計塔地下にて営業中

告！ 読者投稿＆特派員 大募集!!

復刊とリニューアルにともない、本紙では読者の皆様からの投稿や特派員情報を広く募集します。内容は『ゼルダの伝説』に関することならば、文章、イラストを問わず何でもOK。また毎月ひとつ提示するお題について、傑作な解答もお知らせください。投稿または解答採用者には粗品を進呈。振るってのご応募、心よりお待ちしております。

●あて先
〒154-8528
ファミ通64+編集部　トライフォースタイムス係



⬆本紙記者も驚愕するという、とっておきの情報をお持ちの方、ぜひご投稿ください。

今月のお題

「日常生活にまぎれ込むゼル伝」

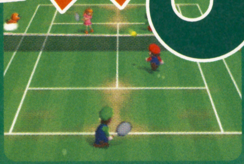
ふだん生活するうえで『ゼル伝』を感じてしまう瞬間、というのは読者の皆様にもきっとあるはず。例えば「カサカサ音がすると、思わず壁にクモを捜してしまう」とか、「信号が変わるのを待っていると、フックショットで移動したくなる」とか。貴方が『ゼル伝』の記憶をフラッシュバックさせてしまう瞬間を、ぜひお教えください。

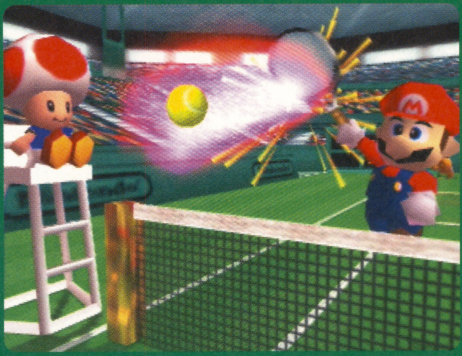
アクション（スポーツ・テニス）
ニンテンドウ64　任天堂
2000年7月21日発売予定　価格6800円（税別）

NEWタイプのテニスゲームが登場だ！

マリオテニス64

かわいらしいキャラクターと、リアルなゲーム性のミスマッチが話題となった『マリオゴルフ64』に引きつづき、新たにマリオのスポーツゲームが登場する。今回はテニスだ。





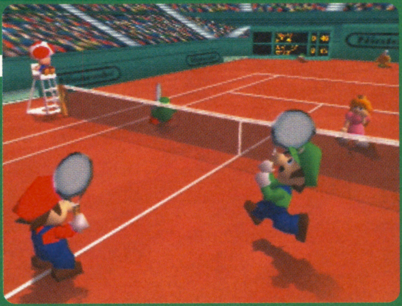
↑強烈なスマッシュが決まった瞬間。ボールをつないで相手のミスを誘うのもいいが、スマッシュはテニスの醍醐味だ！

ひとりで遊んでもおもしろいけど、どうせなら大人数でワイワイ楽しむのが最高！　そんなゲームが多いニンテンドウ64に、またひとつ注目のゲームが加わることになった。それが『マリオテニス64』。コンピューターを相手にしたシングルスから、4人同時にプレイするダブルスまで、テニスが持つ爽快感が見事に再現されているぞ。

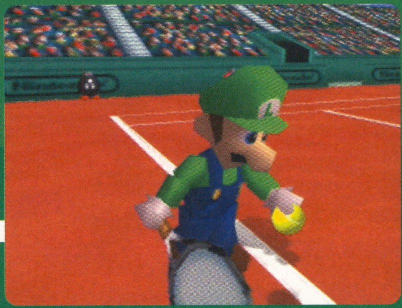
ゲームを制作したのは『マリオゴルフ64』と同じキャメロット。ゴルフ同様に、テニスをプレイすることが大好きという高橋兄弟が手がけた作品だから、ゲーム性の高さはうかがい知れようというもの。画面写真だけ見ていると、なんともかわいらしいイメージだけど、実際にプレイすると完璧なまでにテニスというスポーツを再現していることに驚かされるという。任天堂の企画部でも、昼休みともなると、デバッグ作業と称したゲームプレイにスタッフ一同が熱中しているんだとか。

気になる発売日は7月21日。ゲームの詳しい内容はまだ明かされていないけど、1試合ごとに相手を選んでプレイする通常のエキジビション以外にも、トーナメントを勝ちあがるモードや、ゲームならではの味つけをした新ルールで遊ぶモードなど、アレコレ企画が進んでいるらしい。これらについては、続報が入り次第64+誌上で発表していくので、楽しみに待っていてくれ。

今月は、発表された画面写真をもとに、予測もまじえてゲームを紹介していくぞ。



↑試合に勝って大喜びのマリオとルイージの兄弟ペア。負けたヨッシーとピーチ姫は、ガッカリした様子だ。



↑ボールをコートに弾ませ、サービスのリズムをとるルイージ。どこを狙ってくる？

満を持して新キャラクターが誕生

どちらかといえばお利口さんキャラクターが多かったマリオファミリーに、ワリオにつづくライバルキャラクターが登場した。それがワルイージ。名前からも想像がつくように、ルイージに対して異様なライバル心を燃やしているらしい。肉体派のワリオと違って、頭脳派のイメージが強いワルイージ。これからどんな活躍を見せてくれるか楽しみだね。一説では、かなり強力なキャラクターになりそうだとか。





↑太陽を背にガッツポーズ。口には不敵な笑いを浮かべ、ライバルという役どころがピッタリのキャラクターだ。

↓強烈なパッシングショットに飛びつくワルイージ。しかし、あと一歩が間に合わず。





ワルイージにまつわる噂の真相!?

じつは、ワルイージとルイージは同じ歳。ルイージがマリオとともにスーパースターへの階段を上りつめていく姿を見ながら「いつかオレだって！」と苦汁を飲んでいたという。そうした体験がバネになって、「ルイージにだけは絶対負けない」というライバル心が生まれたらしい。

ゲームの詳細を大公開！

テニスそのものを再現したゲームだからこそ、
実際のテニスになぞらえながら内容を整理してみた。

4つのショットを駆使してラリーの楽しさと戦略性を満喫しよう

最近のプロの試合では、強烈なサーブが決まってあっさりポイントが決まり、観客はあっけにとられたまま、なんてことが多い。でも『マリオテニス64』では、たがいにラリーをつづけながら、つぎにどんなショットをくり出すかの駆け引きが魅力となっている。相手の動きをよく見ながら、コートの空いているスペースに向けてパッシングやスマッシュ、ドロップショットを放つ。実際のプレイさながらに、こうした戦略性を楽しむことがテニスの醍醐味なのだ。



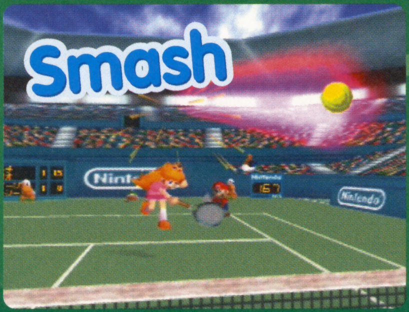
サービス

ラリーをスタートするための大切なショットがサービス。緩急をつけたりコーナーを狙っていったり、さまざまに打ちわけていこう。



レシーブ

ショットのコースを読み、いちはやく打つ体勢に入ることがポイント。ボールが飛んできたのと同じクロスコートへの返球が基本だ。



スマッシュ

力のない球が頭上にフワッと浮いてきたらスマッシュのチャンス。慌てず騒がず、相手コートの誰もいないところへコントロールだ。



ボレー

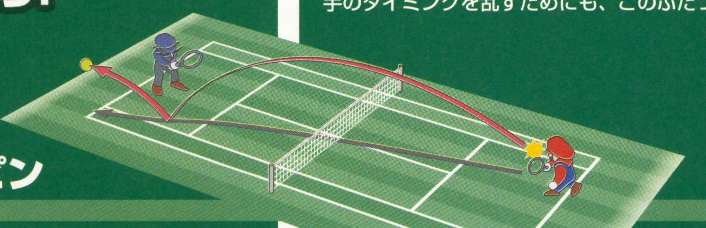
テニスの醍醐味のひとつが,サービス&ボレー。華麗にネットダッシュしてボレーを決めれば、気分はもう、プロテニスプレイヤー！

A、Bボタンでスピンとスライスを打ちわけろ！

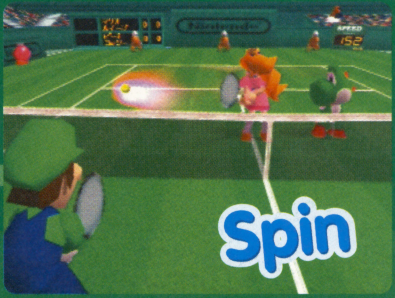
山なりのボールでネットを越え、バウンドしてから大きく跳ね上がるトップスピン。ネットすれすれを通過し、コートに落ちてからも滑るように弾むスライス。ラリーのペースを変え、相手のタイミングを乱すためにも、このふたつのショットを打ちわけられるようにしておきたい。『マリオテニス64』では、Aボタンでトップスピン、Bボタンでスライスが打てるようになっている。画面表示もトップスピンなら赤、スライスなら青と、球の色が変化するのだ。

A ボタン

トップスピン



ネットよりも高い位置をボールが通過するので、ミスをしにくく、ラリーの安定性が増す。ベースラインでの打ち合いなどに多用していきたい。



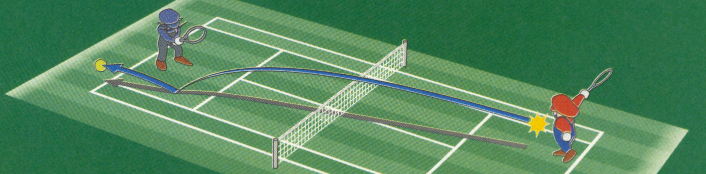
←ヨッシーとピーチ姫の横を、強烈なトップスピンのショットが抜けた瞬間だ。



➡サイドラインギリギリ。スライス回転のため滑るようにバウンドしていくのだ。

B ボタン

スライス

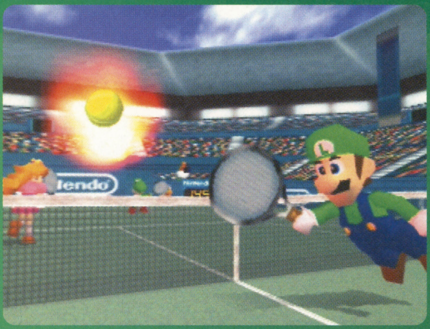


対空時間が長く、バウンドしてからはずまないので、ネットに詰めるときのアプローチショットに最適。短いボールがきたらチャンスだ！

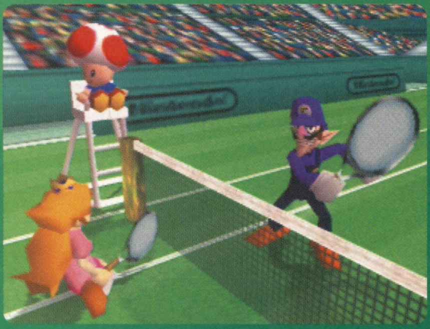
壁打ちがしたい！ これはゲーム本編とは関係ないが、編集部では『マリオテニス64』にぜひとも"壁打ちモード"がほしいという意見が盛り上がっている。本末転倒な感じがしないでもないが、隠しモードに入ったりすると楽しいかも。キャメロットさん、いかがでしょう？

A、Bボタンだけで多彩なショットを打ち分けられるのだ

スピンとスライスを打ちわけるABボタンのコンビネーションで、多彩なショットをくり出せるのが『マリオテニス64』の特徴。操作に慣れるにしたがって、放てるショットも増えてくるという具合。誰でも手軽にプレイできるゲームであっても、やり込んだ人にはそれなりのご褒美があるという奥の深いゲームに仕上がっているわけなのだ。



⬆ABボタンのコンビネーションで、ロビングを上げたり、時間差でドロップショットを放ったり。これらのコンビネーションを習得すれば、ショットの種類も増えていくのだ。

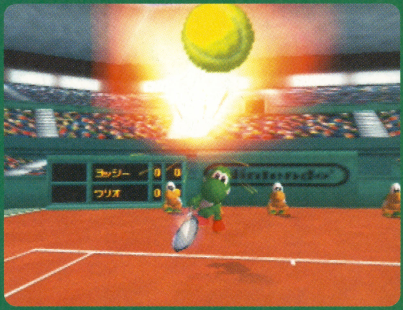


⬆ワルイージとピーチのボレー合戦。まさに力と力のぶつかり合いといった雰囲気。テニスは格闘技だったのか!?

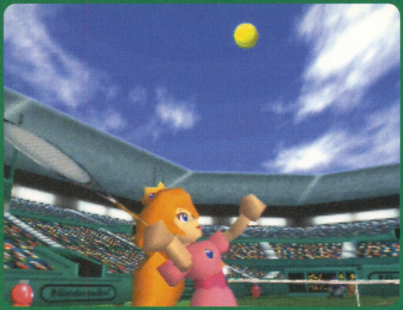


⬆ちょっとでも気を抜くと、するどいパッシングショットにやられてしまう。コートに空きをつくらないように要注意だ!

ナイスショット



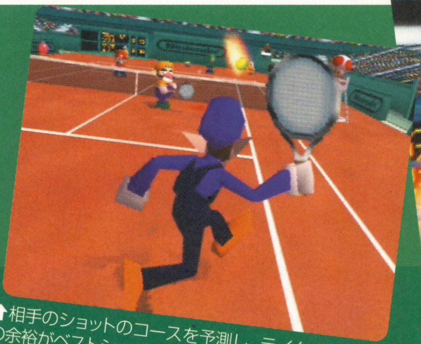
⬆準備万端で強打したショットは、猛スピードで相手コートに突きささる。正にウィニングショット!



⬆ラケットを肩にかついで準備。左手では落ちてくるボールを指差す。ピーチ姫の理想的なフォーム。

ボールの落下点にはやく移動し A、Bボタンを押しつづければ強打できるぞ

ボールを打つ場所にどれだけはやく移動し、ラケットを準備できるかで、放たれるショットの善し悪しが決まるのがテニスというスポーツ。『マリオテニス64』もそれは同じで、はやくから打つ体勢を整えて、AやBボタンを押しつづけることで、強烈なボールが打てるようになる。ここぞというチャンスボールがきたら、す速くボールの落下点に入って準備することが大切なのだ。



⬆相手のショットのコースを予測し、テイクバック。この余裕がベストショットへとつながるのだ!



➡ワルイージのジャンピングボレーが炸裂!この強さはただ者ではない!

ラリーをつづける楽しさを味わってください

——キャメロット・高橋秀五氏・独占手記



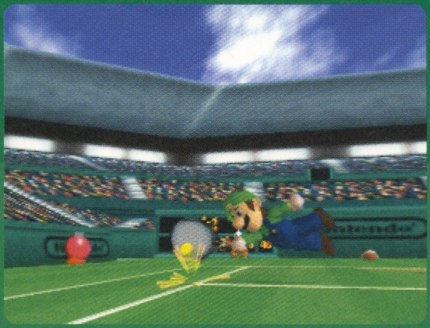
●高橋秀五プロフィール●
キャメロット代表取締役副社長。全英オープンでの、マッケンローとコナーズのフルセットにおよぶ死闘が、いまだに忘れられない。

学生時代は自らもテニスにハマッていたという高橋秀五氏に、『マリオテニス64』の魅力をあれこれ語ってもらったのだ。

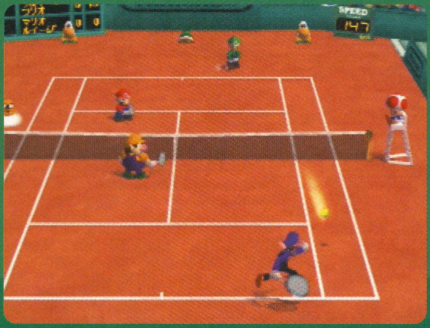
テニスにはサーブを放ち、ストロークの中で相手を崩し、ウイニングショットでポイントを奪うという一連の流れがあります。そしてラリーが続けば続くほど、どこでどんなウイニングショットを決めるか、そんな戦略性が出てくるのがテニスのおもしろさです。相手の動きを見つつボールを前や後ろにそして左右へと振りながら、パッシングかスマッシュかあるいはドロップか、そんな状況に合った決め球をくり出す戦略性がテニスの醍醐味なんですね。そんな自分の思いどおりのショットをABボタンのコンビネーションで打ち分けられるゲームを目指しました。そして突き詰めれば突き詰めるほどにプレイのバリエーションが広がる奥深さも楽しんでほしいと思います。ビギナーから上級者まで、そしてギャラリーの皆さんもドキドキハラハラのエンターテイメント・テニスゲームです。

コンピューターの動きはセオリーどおり

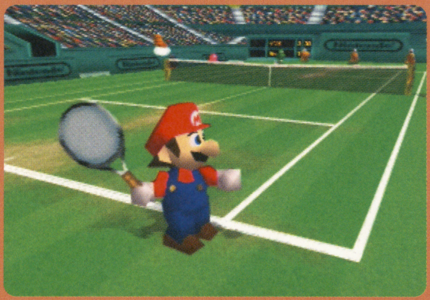
『マリオテニス64』の見どころは、ショットの多彩さだけではない。コンピューター相手に戦ったときの、動きの確かさは要チェック！　セオリーどおりの、確かな動きで攻めてくるのだ。



⬆スキを見せるとたちどころに攻撃される。ここはルイージの見事な動きでしのいだかに見えるが……。



⬆相手の動きを見るだけで、ダブルスのフォーメーションが理解できる。本当のテニスも強くなるかも。



⬆まずはコート深くでラリーをつづけよう。どう試合を組み立てるかで、今後の戦略がかわってくる。



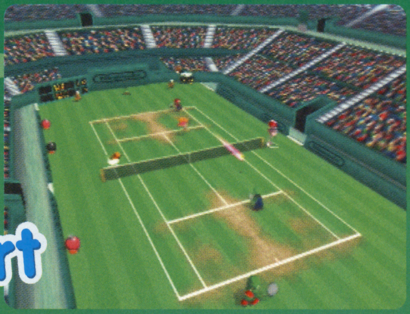
⬆ダブルスでは前衛がポーチに出るタイミングが重要。ネット際にボールが浮いてきたらチャンスだ！

コートのサーフェスは4種類。性格もさまざま

野球に人工芝と天然芝のグランドがあるように、テニスコートのサーフェス（表面）もいくつかの種類がある。下に並べた写真は代表的な4種類のコート。『マリオテニス64』でも、これらのコートで遊べるようになるかもしれない。グラフィックが違うだけでなく、コートに応じてボールの弾みかたなども大幅にかわってくるだろうから、それぞれがどんな性格を持ったコートなのかを、把握してプレイすることが大切なのだ。コートに応じて戦術を練り直す必要もでてきそうだぞ。

グラスコート

毎年6月に行われる、ウィンブルドン（全英オープン）のコートがコレ。全面が天然芝で被われ、球足も速い。トーナメントが進むにつれ、だんだんと芝がはげてくる様子が、ゲーム画面でも見てとれる。サービスからネットダッシュしてボレーで決める、サービス&ボレーのプレイスタイルが向いている。

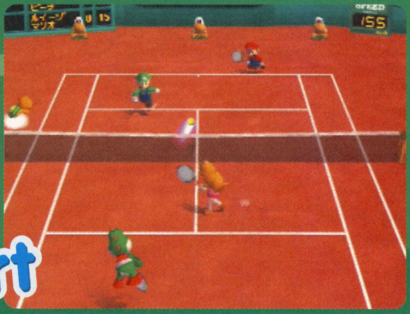


grass court

スピード	最速	イレギュラー	多い

クレイコート

グラスコートとは反対に、もっとも球足が遅いのがクレイ（土）コート。ベースラインでしっかりとラリーをつなぎ、ひたすらチャンスを待つといった、我慢のテニスを実践したい。画面の赤茶けた土は、4大トーナメントのひとつ、全仏オープンが開かれるローランギャロスのコートを髣髴とさせてくれる。

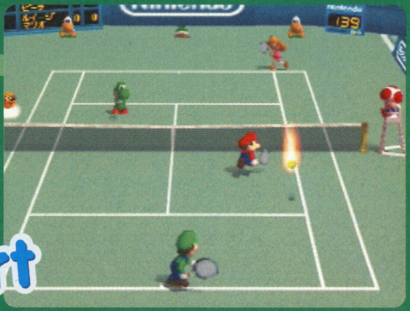


clay court

スピード	遅い	イレギュラー	多い

ハードコート

コンクリートの上にラバーをはったのがハードコート。試合をつづけていても、表面に凹凸が生まれないため、イレギュラーバウンドしないのが利点だが、プレイヤーの足腰にかかるショックが大きいのが難点。全米や全豪トーナメントの会場も、このハードコートを採用している。もっとも一般的なコート。

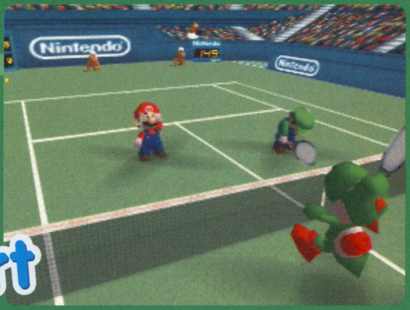


hard court

スピード	普通	イレギュラー	ない

カーペットコート

屋内のコートで、文字どおり人工芝のカーペットを敷きつめたコート。毎年2月に東京体育館で行われる東レパンパシフィックの会場が、このサーフェス。グラスコート同様に球足が速いことが特徴で、強力なサービスを持ったプレイヤーが圧倒的に有利になる。ここではぜひとも、サービス&ボレーで攻めたい。



carpet court

スピード	速い	イレギュラー	ない

RPG(冒険)
ニンテンドウ64　チュンソフト／任天堂
2000年夏予定　価格未定



不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！

多くのゲームファンを魅了した『不思議のダンジョン』シリーズ最新作『風来のシレン2～鬼襲来！ シレン城！～』の新情報をお届け。

今月も新情報をお届けするぞ



先月号で第一報をお届けした『風来のシレン2』。「もっとこのゲームの情報を教えてくれ！」と思っている読者も多いはずだ。そこで今回は、このゲームの新システムである"城造り"の情報を大公開しちゃうぞ！ さらに、オープニング画面やそのほかの新情報も紹介。『不思議のダンジョン』ファンは要注目ですぞ。

いざ冒険に出発





⬅⬆すべての要素が前作よりもパワーアップしている『風来のシレン2』。今回の冒険もやりごたえ十分！

冒険の拠点となる ナタネ村最新情報

今作の冒険の拠点となるナタネ村。周囲は森に囲まれ、山から澄んだ水が流れ込む滝川や、うどん屋、神社などもあり、かなりにぎわっている。最初はシレンに対してよそ者という意識を持っていた人たちも、冒険が進むにつれて心を開いてくれるだろう。また、初登場の"訓練所"という施設もナタネ村にあることが判明。ここでは、その新施設である訓練所とシレンの冒険を陰で支えてくれるうどん屋について紹介していこう。



うどん屋

たくさんの客でにぎわううどん屋"むみゅう"。女主人であるおばんさんは、何かとシレンたちを気にかけてくれ、なんと屋根裏を宿代わりに提供してくれるぞ。



⬆うどん屋の屋根裏はシレンが泊まれるようになっているのだ。



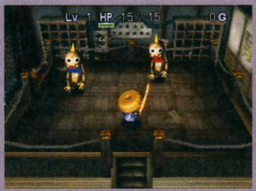
➡うどんを食わしてくれますぞ！



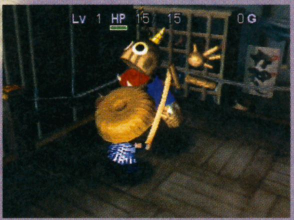
⬅うどん屋のおばさんはいつも親切だぞ。

訓練所

訓練所では、とある方法で経験値を得ることができるらしい。下の写真を見てみるとモンスターと戦っているので、きっと戦闘を行うことで経験値を得ることができるのだろう。ここでレベルアップを行っておけば、いい武器や防具を持っていなくても冒険をスムーズに進めることができるだろう。



➡訓練所で鍛えてから冒険に出ることができる。



ガンガン鍛えよう！



材料を集めて城を築くのじゃ！

このゲームのサブタイトルにあるとおり、シレンは冒険の過程でナタネ村を鬼たちから守るために“城”を築くことになる。城を築くためには材料を集め、その材料を部品に加工する必要があるぞ。ここでは、その仕組みについて紹介していこう。また、“鬼襲来！”というだけに、城を築いている途中でも鬼たちはどんどんナタネ村と城を襲ってくる。この襲撃を制するにはどうすればいいのだろうか？この鬼たちの襲撃対策については、くわしい情報を入手しだいみんなにお伝えしていくぞ！



材料の収集について

城の部品の元となる材料は、ダンジョン内で拾うことができる。入手した材料は道具と同じ扱いなので、持てる数にかぎりがあるのだ。そのため、材料と道具のバランスを考えながら冒険を進めなくてはならなくなったので、十分に考えながら冒険を進める必要があるぞ。また、材料は岩や土など6つの種類がある。各種類には特性があるので、使う材料によってさまざまな城の部品を作り出すことができるぞ。材料の種類と特性については下の表を参照せよ。

材料の特性

材料名	材料の特性
岩	持っているときに転ぶと割れてしまうらしい……。
土	壊れる心配はなさそうだが、城の部品としては耐久度が低そう。
木	木というだけに火に対して弱い。炎攻撃を受けると燃える？
鉄	耐久度は抜群だが、武器や防具がさびてしまうかも？
鬼よけの水	ビンに入った水。岩と同じく転ぶと割れるらしい。
金	非常にレアな材料。それ以外については秘密……。



➡お？　道ばたに材料が落ちている。



➡さっそく拾ってみよう。材料の種類は何かなあ。

材料をゲット！



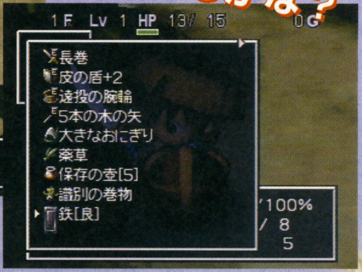
⬆道具を捨てるか、材料をあきらめるか悩みますなあ。

材料の質について

6種類の材料にはそれぞれランクがあり、“並”、“良”、“優”の3つに分かれている。“並”の材料は道具ウインドウの欄をひとつ分使うが、なんと“良”はふたつ分、“優”は3つ分も使うのだ。もちろん“優”の材料を使って城を築くほうが、丈夫で壊れにくい城になる。しかし、持てる道具が少なくなってしまうので冒険を進めるのが困難になるだろう。『不思議のダンジョン』シリーズを初めてプレイする人は、無理をして“優”の材料を持つよりも、無難に“並”の材料を持つことをおすすめするぞ。



持てるかな？



⬆➡いい材料は、道具ウインドウの欄を多く使ってしまう。これはかなり悩みますなあ。

城の部品について

部品には、外壁、二の丸、本丸、門、お堀がある。これらの部品は、ダンジョンで拾った各種の材料を組み合わせて作ることができるのだ。ちなみに入手したいろいろな材料は“山頂の村”へ持っていけば、加工して部品にしてもらえる。完成した部品はナタネ村に持っていこう。部品を持っていく場合は、徒歩ではなくイカダを使って川を下っていくらしいぞ。ということは、山頂の村からナタネ村へは、モンスターと戦闘を行わずに戻ることができるのかな？　それとも……？



➡なるほどなるほど。材料を山頂の村に持っていけばいいのね。

山頂の村を目指せ

城造りはたいへん



⬆徐々にできあがっていく城。いつになったら完成するのかな。



オープニングを見せちゃうぞい

　さて、ここではシレンとコッパがナタネ村に立ち寄り、冒険に旅立つまでのオープニングシーンをみなさんにお見せしちゃおう。3Dになったコミカルなキャラクターたちがちょこまかと動き回り、「これぞ『シレン』だ！」と思わせるセリフ回しで、見る者をゲームの世界へ誘ってくれるぞ。とくに神社でシレンが村の守り神にご神託を受けるシーンは秀逸。思わず笑ってしまうこと間違いなしだ。そのほかにも笑えるシーンはたくさんあるぞ。



⬅ナタネ村に鬼が出現。この村はいったいどうなってしまうのか？

①ナタネ村にシレン登場

幼い風来人、シレンが立ち寄った山間の村。それがナタネ村だ。一見穏やかで豊かなこの村は、じつは深刻な問題を抱えていた。そんなことは露とも知らないシレンとコッパは、うどん屋でうどんをパクつく。うどん屋のおばさんがシレンに話しかけてきたそのとき、村人が悲鳴を上げる。いったい何が起きたのだろう？



⬆竹林を歩くシレンとコッパ。このさきにどうやら村があるらしい。



⬆おなかが減ったシレンたちは、さっそくうどん屋で食事をとる。

②ナタネ村に鬼が襲来

なんとナタネ村に鬼が出現。鬼たちはどこからともなく現れては、村を襲い破壊の限りを尽くすらしい。なすすべのない村人はたちは、ただその行為を見守る。怯える村人たちは口々にこう言った。「城を作ろう」。相談のすえ、村人たちは村の守り神に御信託を仰ぐことにする。



⬆ナタネ村を襲う鬼たち。こいつらから村を守る方法は？



⬆鬼のオヤブンの娘であるキララ。人間に警戒心を持っている。



⬇鬼一族の親分であるオヤブン。大胆不敵で典型的な豪傑。子分たちから尊敬されている。



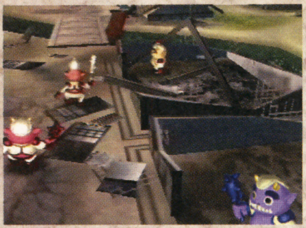
⬆鬼一族の兄貴分、ガラハ。コワモテだが、キララに片思い。





⬅➡名もない鬼の子分たち。思いつきで行動する。

③ご神託



⬆破壊し尽くされたナタネ村。村人たちはもう守り神にすがるしかない。

神社で村の守り神に御信託を仰ぐ村人たち。そして御信託は、なんとシレンこそが“城を築いてくれる唯一の人間”と告げる(？)。行きがかり上、村人たちの願いを聞き入れることになったシレンとコッパ。果たして、見事ナタネ村に城を築くことができるのろうか？



⬆神社で守り神に御信託を仰ぐ。っていうか守り神はダルマなの!?



⬆シレンが救世主にされてしまった。

④いざ冒険へ出発

鬼の襲来に備えて、ナタネ村に城を築くことになったシレン。まずは、城の部品となる材料を集めなくてはならない。ひとりで城を築くという難行に立ち向かうことになるが、冒険を進めていけば暖かく手を差し伸べてくれる村人も出てくるはずだ。それまではひとりでがんばろう。



⬆ひとりで心細いが、がんばって城を築き上げよう。

冒険ではいろいろなことがあるよ



ダンジョンの途中でモンスターにやられたりして死んでしまうと、持っている道具がすべてなくなり、レベルも1からやり直し。そんな過酷なゲームなのに、なぜだかくり返して遊んでしまう『不思議のダンジョン』シリーズ。それはやはり、考え尽くされたゲームシステムだけではなく、毎回はいるたびに変化するダンジョンやゲームを盛り上げてくれるイベントが数多くあるからだ。ここではダンジョンについての情報やイベントについての情報を公開するぞ。じっくりと読んでチョウダイ。



⬆ゲーム中に登場する数々のイベントがゲームをさらに盛り上げる。

毎回地形が変わる
シャッフルダンジョン

入るたびに毎回ランダムで地形が変わるシャッフルダンジョン。今回入手した写真は竹林原野と無尽蔵の滝というダンジョンだ。竹林原野は青い竹や澄んだ空気が立ちこめている静かなダンジョン。無尽蔵の滝には湧き水があり、そこから溢れ出した大量の水が滝となっている景色のきれいなダンジョンなのだ。

竹林原野



⬆竹林で戦うシレン。なんとモンスターに囲まれてしまった！

無尽蔵の滝



⬆溢れ出る湧き水が勢いよく流れ出るダンジョン。いい眺めです。

山の民がシレンを待っている
山頂の村

シュテン山の山頂にある村を目指すのがひとつの目的となる今作。この村にダンジョンで苦労して拾った材料を持ってくれば、材料を城の部品に加工してくれるぞ。村にはイカダの発着所があるので、そこから城の部品をナタネ村にどんどん運んでいこう。また、山頂の村には山の民と呼ばれる人たちが住んでいるぞ。

やっと山頂に到着



⬆四方を壁に囲まれた村。ここで材料を部品に加工してもらおう。

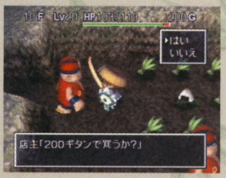
イカダの発着所



⬅ここから城の部品をナタネ村に運べ。

もちろん今作でも登場
ダンジョン内のお店

『不思議のダンジョン』シリーズでおなじみの、ダンジョン内の店。もちろん今作でも店はダンジョン内に登場するぞ。店では冒険に役立つアイテムを買うことができるし、いらないものを売ることができる。また、『不思議のダンジョン2 風来のシレン』に登場した、店内で道具に化けている"ンドゥバ"も健在だ。やはり、ここで気になることは道具を買うのではなく、道具を盗めるかどうかということ。しかし、この件についてはまだ不明。う〜ん、はやく知りたい！



⬅ダンジョン内の店は今作もありますぞ。



⬆ムカつく奴、ンドゥバも登場！

店主がふたりいる？

驚愕の写真を入手したぞ！ さっそく右の写真に注目してほしい。なんと店の店主がふたりもいるのだ！ これは道具を盗む人に対する対策なのだろうか……？



⬆なぜ店主がふたりいるの？

イベント盛りだくさん
キララとの出会い

物語を盛り上げてくれるさまざまなイベント。そのひとつが、シレンと鬼一族のオヤブンの娘であるキララとの出会い。最初はシレンに心を許さない彼女も、冒険が進むにつれて心を開いてくれる!?



予想し得ない『シレン』

テキスト：永田泰大

『風来のシレン』は別格なのだ。たとえばそれは鋭利な刃物だ。夏の蛾を誘う軒下の灯りだ。名匠の記した自由な曲線だ。それは『不思議のダンジョン』とひと括りにすることすら許されない。まして根本にある『ローグ』を指摘することも違う。'95年12月1日に発売された、『不思議のダンジョン2風来のシレン』は、体系づける行為からはみ出し続ける別格なのだ。

スーパーファミコンというハードの末期に発売されたこと。チュンソフトが初めて手がけたオリジナルキャラクターであったこと。ROMカートリッジであったこと。要因は挙がる。

しかし、どれだけ『風来のシレン』の魅力を分析しようとも、指の間からこぼれる何かが存在する気がしてならない。

当時僕らが睡眠時間を削らざるをえなかった別格は、5年の時を経たいまもやはり別格である。誓って言うが、僕は今夜にだってそれに夢中になって時間を費やす自信がある。終わらせないと終わらないから、無理矢理終わらせたことにしているだけなのだ。そしてそれは、僕個人の特殊な意見だとも思わない。

チュンソフトの代表取締役であり、『風来のシレン』の生みの親である中村光一さんに、一度しっかり聞いておきたかった。スーパーファミコン版『風来のシレン』を、中村さんはどうとらえているのだろう。

「まあ、チュンソフト初のキャラクターみたいな思い入れはありますが、それよりもゲームとしては、我々のオリジナリティーをふんだんに取り込んだっていうのかな。そういう位置づけですよね。たぶん、今後も『シレン』はそういう位置づけにしていこうと思っています。我々が長年培ってきたノウハウを活かして、こうやればおもしろいんじゃないかっていう提案を、挑戦的にどんどん新しく入れていくという」。「ただ、個別に、スーパーファミコン版の『シレン』っていうものに特別な思い入れ、っていうとねえ、困っちゃいますねえ」。

中村さんは照れ隠しに少し笑う。僕は不親切でまだるっこしい言い回しをやめて、いくぶん失礼かもしれないが率直に言う。僕は『風来のシレン』を別格だと思っている。『トルネコ』もおもしろいし、『街』だって大好きだけれど、それでも『風来のシレン』は別格だと思う。それは、すべてのゲームファンに聞いたわけではないが、僕個人の特殊な考えであるとも思わない……。ところが、そういったゲームファンの思い入れと対照的に、チュンソフトのかたは『風来のシレン』に特別な印象を持っていないような気がするのだ。

中村さんは、しばらく考えてから言葉を選ぶようにしてつぎのように言った。

「そうですね。創っているほうとしては、ほかのソフトとまったく違う思い入れがあるわけではないですね。自分たちの創り出してきた作品の中のひとつとしてとらえてはいますが、特別な何かっていうことはないと思います。いつも全力で作っていますから（笑）」。「同じ『不思議のダンジョン』でもふたつの方向性があり、『トルネコ』というのは広く浸透させていく担当で、『シレン』っていうのはどちらかというと、開拓していくほうの担当なんです。大ざっぱに言うと」。

シリーズとして、『シレン』というものを俯瞰してとらえることはできるにせよ、スーパーファミコン版の『シレン』を際だたせている根拠を挙げることはできない。創りだした本人をもってしても。ただ、いえることは、『シレン』がおもしろさを開拓するソフトであるということだ。

たしかに『トルネコ2』はおもしろかった。ヘビーユーザーを満足させる深さを保ちつつ、初心者に対する配慮を施し、その世界を広く深く進化させた。だがそこには、別格たらしめる鋭利さが欠けていたように僕は思う。推測するに、それは”開拓するスピリット”なのでないだろうか。

中村さんは続ける。



中村光一インタビュー

チュンソフト代表取締役



不思議のダンジョン
風来のシレン

'95年12月1日発売/チュンソフト/11800円
スーパーファミコン

プレイするたびにドラマを生む、不朽の名作。キャラクターというよりプレイヤーが成長せざるをえない、ゲーム自体の根本的な強さが魔力。



ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2
～不思議のダンジョン～

'99年9月15日発売/チュンソフト/6800円
プレイステーション

厳密な意味では『月影村』以来となる、現段階での不思議のダンジョン最新作。初心者への配慮と、クリアー後のボリュームが印象的な作品。

「だからそういう意味で言うと、やっぱりスーパーファミコン版の『シレン』は、最終的に仕上げていく段階でかなり苦しい思いをしましたね。アイディアを盛り込んで創ったはいいものの、やっぱり最後の最後まで、本当にこれでいいのか、大丈夫なのか、おもしろくなるのかっていうのが見えなくて。いっぱい材料を用意しているにもかかわらずね」。「『街』もそうでしたけど、ある日突然、おもしろくなるんですよ。突然、バランスがガシーンと合って変わるんです。逆に言うと、それまではずっと、不安な日々なんですよ(笑)」。「そういう体験っていうのは、『シレン』のときが初めてだったかな。いままで何本もゲームを創ってきたけど、それまではたいてい最初から確信を持っていたというか。それはたとえば『ドラクエ』のときだってそうだし、もっとまえの『ポートピア連続殺人事件』だってなんだってそうだったし。もう、できあがるまえに、最初の段階で絶対おもしろいだろうなあという確信を持って創っていた。最初の『トルネコ』のときもそうでしたね」。「やっぱり『シレン』のときっていうのはかなり、自分たちで目指したおもしろさが本当に表現できるのかどうかっていうのが見えなくて。そう、ホント手探りで、不安な日々なんですよね(笑)」。

開拓に伴う不安。たしかにあると信じるが確信できないおもしろさ。それは、僕らが『シレン』を言い表せないもどかしさと無関係ではないような気がする。

もしも『シレン』になんらかのミラクルが存在するのだとすれば、それは信念が不安を越える強さに由来しはしないか。数年に及ぶ開発期間のあいだつきまとう不安に屈服しない強さ。制作者すら意図しないミラクルは、制作者があらかじめ描く設計図に存在するはずがないのだ。

「ゲームって、そういうのがないと何年も遊べないと思うんですよ。創ってるほうがだいたいわかってるものを組み立てただけだと、ユーザーがわかるのも早いと思うんです。ゲームデザイナーが完全にイメージしたとおりのものを、上からなぞっていくだけでは」。「たとえばね、ユーザーさんからの意見で、"『シレン』をやってて、どう考えたってクリアーできない状況にいきなりなるときがあるんだけど、それはおかしい"っていうのがあるんですよ。つまり、それはゲームとして成立してないっていうわけなんです。最初から詰んでるような状況を生む乱数っていうのはおかしいんじゃないかって。もちろん我々も最大限のバランスはとっているけれども、逆に言うと、それを回避するように作ることは簡単にでき



るわけですよ。たとえば、持ち物にポイントをつけるとかして、何ポイント以上ないときには、モンスターハウスを発生させないとか、パワーハウスは出さないとかっていうのはできるけど、それをやっちゃうとやっぱりゲームはおもしろくなくなるというか、少なくとも、我々さえ予想し得ない状態にはならないっていう」。「そこは、悪いほうに振れる可能性もあるけども、その未知な感じって言うのが、いちばん『シレン』の本質だと思うし、また、その困難をいかにくぐり抜けるかっていうのが『シレン』の喜びの本質なんですよね」。「で、そういう予想しないことが起こるときに備えて、細かいところにこだわっておくんですよ。予想しないようなことが起こるように、細かいところにこだわるともいえますけど。そのへんが『シレン』の本質ですね」。「『シレン』に比べると『トルネコ』はね、いろいろとマイルドですよね。あんまりとんがってないというか。『シレン』は、なんかもう、そういうの抜きで、「ごめんね」みたいなところあるじゃないですか。その"感じ"かなとは思うんですけどね」。

中村さんは、うまく具体例を挙げられないもどかしさとともにそう答える。明確な根拠はなくとも、僕はその曖昧な答えにとても共感する。そういう"感じ"が『シレン』にはあるのだ。だからこそ、『シレン』は多くの人にとって別格なのだろう。

最後に、『シレン』が本来持っているその"感じ"が最新作となる『風来のシレン2』でも健在なのか、いまの予感を聞いてみた。

「やっぱり、『トルネコ』ではなくて『シレン』なんだなと思ってます。ただニンテンドウ64っていうハードを持ってる人の年齢層が低いので、導入はなるべく入りやすくしないといけないなあと意識してるんですけどね。あとはもう、このシリーズの本質をちゃんと仕上げていければっていう」。「これまでは、ひたすら最深部に到達するのが目的だったりしましたけど、今回は城を築き上げていくという目的もありますよね。それは、いわゆるダンジョンをクリアーしたご褒美というだけのことじゃなくて、ダンジョンの進めかたに密接に関係してくるんです。いい城を造るためには、持ち物を減らして、その材料をしっかり持って行かなければいけない。そうするとやっぱり、持ち物が減るし、それだけ厳しくなる。そのへんの葛藤みたいなのを、やってもらいたいな」。
「まあ、いったんできあがってから、またいろいろ調整すると思いますが(笑)」。

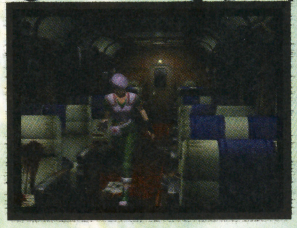
以前に中村さんから聞いたことがある言葉だ。つまり、"チュンソフトはゲームを2度創る"。創っては崩し、何度も調整されるあいだに、設計図に書かれていないミラクルが生じる。そしてそれが開拓精神あふれる『シレン』であるならなおのこと、僕はそれで遊ぶ日を待ち望まずにはいられない。

バイオハザード 0

幕張メッセで開かれた"東京ゲームショウ2000"でのトークショーで、カプコンの稲船敬二氏がポロリとこぼした一言が、「主人公、もうひとり増えるかも」。ええッ、まだ増えちゃうんですか!?

360°逃げ場なし……それでも生き延びるのだ!!

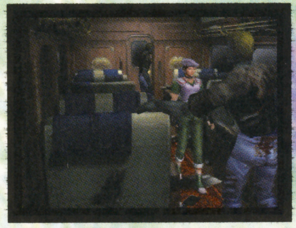
『バイオハザード』シリーズの原点であり、ニンテンドウ64版初のオリジナルストーリーということで、ファンからその登場が待たれている『バイオハザード 0』(以下『バイオ0』)。今回は、これまで謎に包まれていた、腕に入れ墨を持つ謎の男のプロフィールの一部などが判明したのだ。気になる彼の名は、ビリー・コーエン。左手にぶら下がったままの手錠からも推測できるように、彼は脱走犯なのだが、どうやらいわれなき罪で逮捕されていたらしい。そして、さらに驚くべきことに、ビリーはレベッカとともに『バイオ0』でのもうひとりの主人公となるのである。まずは、新しく到着した画面写真から紹介していくことにしよう。



⬆通路はあまり広くない。引っかからないように逃げられるか?



⬆逃げ場がなければ、倒されるまえに倒すだけ。レベッカの銃が火を吹く!!　そして、戦闘シーンとは別に、列車の内装にもぜひ注目してほしい。非常に細かく彫り込みがなされたプレートが壁に埋め込まれていたり、高級そうなカバーがシートにかけられていたりと、美しいグラフィックでその微妙な質感が表現されているのだ。



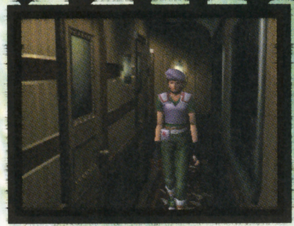
⬆行く手をさえぎるようにゾンビが出現!!　絶体絶命のピンチか!?



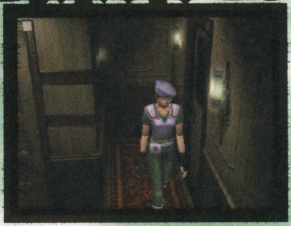
ビリー・コーエン

⬅元海兵隊少尉。23人もの大量虐殺を行ったという容疑で、軍警察へ護送される途中、謎のモンスターの襲撃に遭い、その混乱に乗じて逃亡。列車内で危機に陥っていたレベッカの救出がきっかけで、彼女と行動をともにすることになる。

列車内を探索せよ



⬆同じような部屋が続いている。エコノミーか何かなのだろうか。



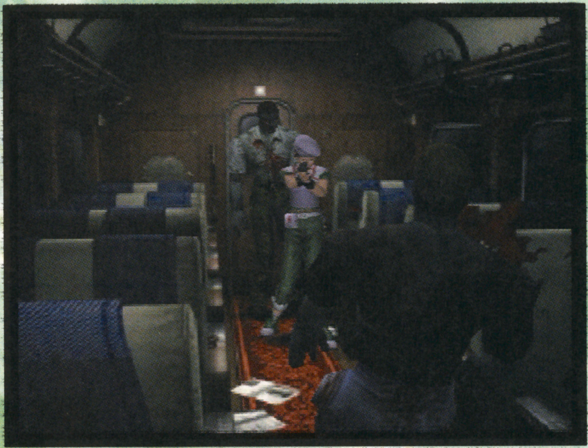
⬆曲がり角の先にゾンビがいることもある。つねに油断するな。



⬆車掌は列車の管理人。有効な手がかりやアイテムがあるかも?



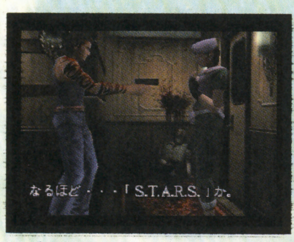
⬆電子ロックが採用されているなど、かなり豪華な列車のようだ。



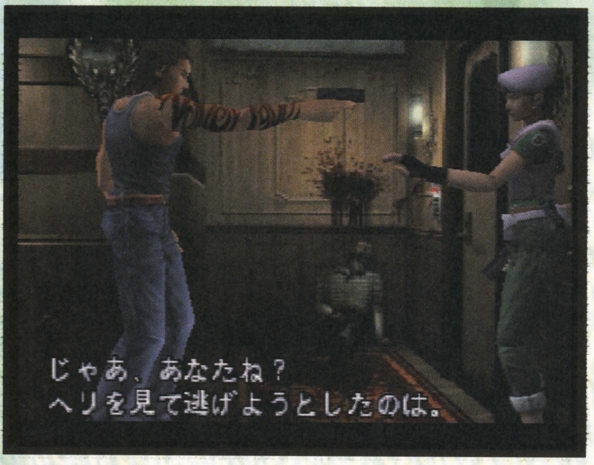
⬆ゾンビが接近するまえに、遠距離から弾丸を撃ち込むレベッカ。だが、その背後から別なゾンビが忍び寄ってきている。銃を撃った直後は、一瞬の硬直時間が生じて、すぐに動くことができない。さらに、狭い通路には左右の逃げ場は存在しない。どう行動するかを瞬時に判断して、プレイヤーは窮地を切り抜けることができるだろうか!?



⬆無惨に荒らされた車内を、ゆっくりとゾンビが近づいてくる。



↑ビリーの口振りは、S.T.A.R.S.のことを知っているかのよう。



↑どうやらビリーは、ヘリが自らを追跡していたものだと思い込んだようだ。そして、レベッカの言葉にカチンときたのだろうか、銃を引き上げて、彼女の眉間に狙いを合わせている。しかし、レベッカは冷静そのもので、まったく怖じ気付く様子はないらしい。18歳という若さで、しかも初めての任務にも関わらず、大した度胸だ。

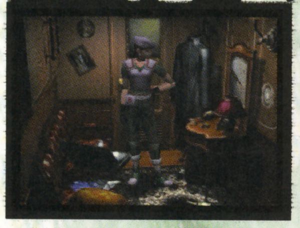
そしてふたつの点が交わる

レベッカ・チェンバース



↑科学に関してずば抜けた知識を持つ。その能力を高く評価され、若干18歳ながら『S.T.A.R.S.』のブラヴォーチームに配属される。今回の事件は、配属後の初めての任務だった。しかし、そこでは彼女が予想だにしなかった地獄絵図が待ち受けていたのである……。

生死の境で謎を解け



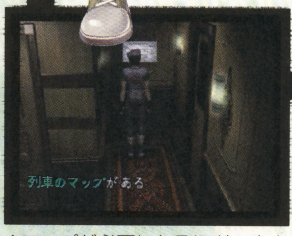
↑乱雑に散らかった場所にこそ、手がかりはある。見落とすな。



↑窓の外にゾンビがいるのが見える。中にも外にも逃げ場なし。



↑このフックをうまく使えば、屋根を伝って移動できるかも？



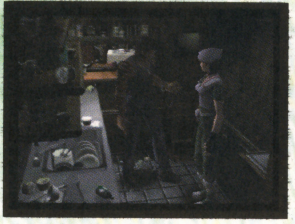
↑マップが必要になるほど、車内は広く複雑なのだろうか。

強力な助っ人か、それとも……？

列車内のさまざまな場所を調べて謎を解明しつつ、生還の可能性を探ろうとしたレベッカだったが、行き詰まってしまう。そのときに再び現れたのが、コーエンだった。どうやら彼も、レベッカと同様に列車内を徘徊してみたものの、自分ひとりで行動するのはあまりに危険であると判断し、脱出を断念したらしい。そしてビリーは、ふたりで協力してここから脱出しないかとレベッカに持ちかける。何度も死線をくぐり抜けてきたらしいその体躯、さらに武器の扱いから見ても、ビリーは戦力としてかなり頼りになりそうだ。しかし、彼は大量虐殺の容疑をかけられており、おまけに護送中に脱走してきた男。すぐにすべてを信じろ、というほうが無理な相談だが、いまは彼と手を組むしか、この地獄を乗り越える方法はない。そして、レベッカはビリーと共同戦線を張ることになる。そう、これからが『バイオ0』の本当の始まりなのだ！

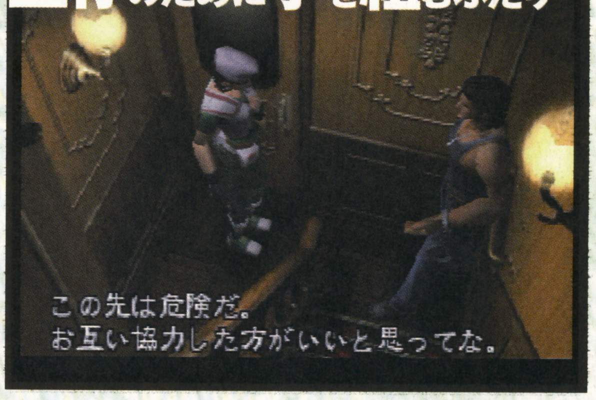


↑"奴"とはビリーのこと？　そして何を気をつけるべきなのか。



↑議論中？　口論中？　ふたりの関係は微妙な状態のようだ。

生存のために手を組むふたり

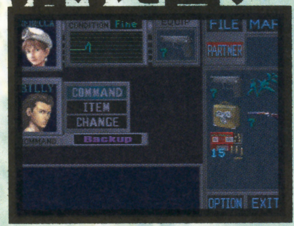


↑ひとりよりもふたりで協力し合うほうが、この状況下での生存確率は高くなる。そして協力を申し出るビリーだが、逮捕理由など多くが謎に包まれたままの彼と行動をともにすることは、レベッカにとっても正解なのだろうか？　それは、この時点ではまったくわからない。彼女としても、ビリーの提案を受け入れる以外に選択肢はないのだ。

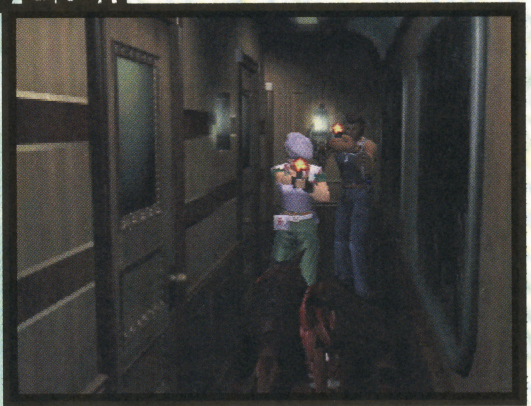
協力体制で死地より生還せよ!!

レベッカとビリーが手を組んでからは、ふたりがペアで行動する。このとき、ビリーがレベッカのバックアップに回るようになるのだ。そしてパートナーの行動は、コマンドを出すことで変更が可能らしい。バックアップ以外にどんなコマンドが用意されているのか、気になるところだよね。敵の攻撃タイミングなどは、コンピューターが自動的に判断してくれるのだろうか？　これなら、プレイヤーは事前に装備する武器を選択し、あとはどちらかひとりの操作に集中していればいい、ということになる。これまでのシリーズをプレイしていて、大勢のゾンビに囲まれて何もできずにやられちゃったよ〜、なんて経験を持つプレイヤーには、うれしいシステムじゃないかな？

パートナーに指示を出す



⬆メニュー画面で"COMMAND"を選択して、パートナーに指示。

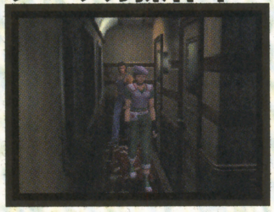


⬆ビリーの援護射撃とともに、レベッカが攻撃！　ふたりが別々な武器を使って、特定の敵により効果的なコンビネーション攻撃を行う、なんてことも可能だったりするといいよね。

新システム"キャラクターチェンジ"を活用すべし

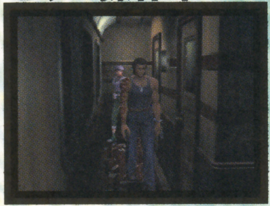
この記事の冒頭で「ビリーはもうひとりの主人公」と書いたけど、「主人公がふたりいるってことは、また"ザッピングシステム"？」なんて思ってるキミ、その考えはちょっとアマい。本作では『バイオ』シリーズの新機軸となる"キャラクターチェンジ"が採用され、ストーリーの進行途中で、プレイヤーが任意で操作キャラクターを変更できるようになったのだ。

レベッカ操作中



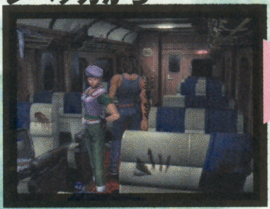
⬆レベッカがビリーを従えて歩くの図。ふつうはこれ。

ビリー操作中



⬆左と同じ場所だけど、今度はレベッカが後ろに付くのだ。

レベッカから



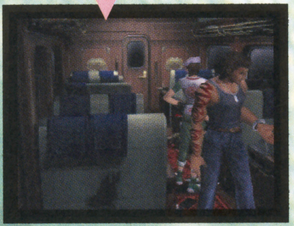
⬆列車の通路でのワンシーン。ここでメニュー画面を呼び出す。

キャラクターチェンジ



⬆"CHANGE"を選択。これだけでOKなのだ。

ビリーを操作



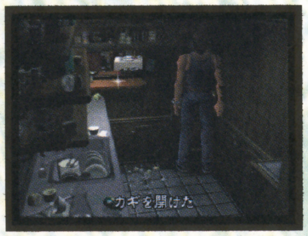
➡同じシーンだけど、カメラアングルが切り替わる。これでプレイヤーはビリーを操作できるようになるぞ。

連係プレイで謎を解け

ひとりじゃどうにもならない謎も、ふたりで協力すれば解ける！　というわけで、レベッカとビリーがそれぞれの得意分野で個別に能力を発揮し、力を合わせて難所を切り抜ける、という展開があるようだ。ところで、下の写真でビリーが扉の反対側に回っているということは、上で説明した"コマンド"によってふたり別々の行動が取れる、ということなのかな？



⬆開かない扉を前に茫然とするレベッカ。だが、困ることはないのだ。

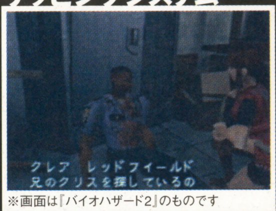


⬆鍵を開けてくれるビリー。彼にはそうした才能があるのか？

ちょっと気になる話題

"ザッピングシステム"など、毎回斬新な手法を取り入れている『バイオ』シリーズ。本作でも、さまざまな要素を意欲的に採用するらしい。今年の東京ゲームショウでも、カプコンの稲船氏が「主人公が増えるかもしれない」と発言。まだまだ隠し玉があったりして!?

ザッピングシステム



※画面は『バイオハザード2』のものです

⬆シリーズ第2作目で採用。ひとつの物語を、ふたりの主人公それぞれの視点から楽しむことができる。

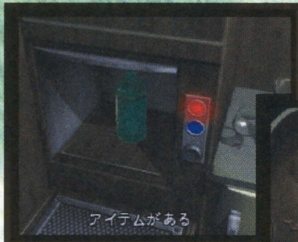
笑顔で爆弾発言！



⬆「んー、どうなるかまったくわかんないです」（カプコン　広報）。期待していいっすよね!?

アイテムを有効に活用だ!!

謎を解くための手がかりに、さらに生き延びるための手助けとして、レベッカとビリーは物語を進めていく途中でさまざまなアイテムを入手し、それを活用していくことになる。手持ちの武器の弾丸や、体力回復用のハーブといった消費型のアイテムから、扉を開けるための鍵、そして一見すると用途が不明なものまで、いろいろな種類があるようだ。本作では、平凡なアイテムを意外な場所で、思いもよらないような方法で使って行き詰まった局面を打破、なんて展開があったりするのかな？



⬆料理運搬用のエレベーターのスイッチを入れて動かすと、そこには空きビンが。何か液体を入れるのか？



⬅かがみ込んでいるレベッカの足元に、ハーブの鉢が見える。シリーズでもおなじみの、体力回復用のアイテムだ。



➡『バイオ』シリーズと言えば、銃火器類は欠かせない。本作でもいろいろな武器が用意されているといいね。

余ったアイテムは床に置く？

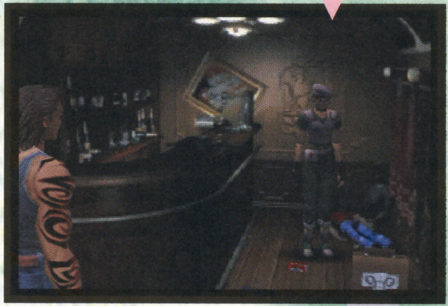
レベッカとビリーが持つことができるアイテムの数には、じつは上限がある。なんでもかんでも持てる、というわけではないのだ。では、持ちきれなくなったアイテムはどうするか？『バイオ0』では、プレイヤーが選択したアイテムを、任意の場所に自由に置くことができるのだ。このシステムをうまく利用すれば、たとえば自分の苦手なボスキャラクターがいる部屋の近くに、集めまくった回復アイテムや弾丸などを大量に運び込んでおけば、心置きなく戦うことができるだろう。ある意味で、これまでのシリーズに採用されていた“アイテムボックス”システムよりも、より現実的なものになったと言えるかもしれない。でも、どこにどんなアイテムを置いたのかを忘れてしまったのでは元も子もない。回復系のアイテムや武器の弾丸などはわかりやすい場所に置くなどひと工夫したり、さらにウケ狙いであまり変なところには置かないようにしたほうがいいかもね。



⬆はい、注目～。床には何もございませんね。



⬆質問に対しては“Yes”を選びましょう。



⬆ご覧あれ。画面右下に、さっきまでなかった“車掌の鞄”が置かれました。タネも仕掛けもありません。

ちなみに以前は

これまでの『バイオ』シリーズを通して採用されていたのが“アイテムボックス”システム。プレイヤーが入手したアイテムをこの中に入れておけば、そこから離れた場所にある別なアイテムボックスからそのアイテムを取り出すことができる、というもの。この便利なシステムに慣れたプレイヤーにとっては、今回のシステム変更でちょっと戸惑うかもしれない。新たな戦略が必要となってくるだろう。



※画面は『バイオハザード2』のものです

⬆いわば、某ネコ型ロボットの“四次元ポケット”のような存在ともいえる。

アイテムを共有せよ

入手したアイテムは、コンビを組むレベッカとビリーとのあいだで共有することになる。メニュー画面を開き、希望するアイテムを選んで“交換”を選択すればOKだ。ただし、前述した“余ったアイテムを地面に置く”システムから考えると、ふたりが別々な行動を取ったときは、アイテムの交換は不可能になりそうだ。科学の知識が豊富な“頭脳派”のレベッカと、見るからにパワフルな“肉体派”のビリーには、あらかじめ適切と思われるアイテムを割り振っておいたほうが無難なようである。

⬇まずは希望するアイテムにカーソルを合わせる。ここでは“車掌の鞄”を選択しています。





⬆“使う”以外に“交換”という選択肢が。ちなみに交換は手渡しで行われるのではないかと（編集部予想）。



⬆はい、これで無事に交換を終えることができました。非常に簡単ですな。

アドベンチャー（ドラマ）
ニンテンドウ64　メディアファクトリー
2000年初夏発売予定　価格未定



サクラ情報大公開!!

サクラ大戦GB 檄・花組入隊！

これまでくわしいゲーム内容やシステムが謎のベールに包まれていた『サクラ大戦 檄・花組入隊!』。このソフトの新情報をついに入手しましたぞ！

いよいよサクラ大戦シリーズがゲームボーイに登場だ!!

徐々にゲームの内容が明らかになってきた『サクラ大戦GB 檄・花組入隊！』。このゲームはプレイヤー自身が帝国華撃団・花組に1ヵ月間体験入隊し、個性豊かな登場人物と交流を深めながら訓練を行っていくというもの。しかし、それ以外の部分はまだ不明のまま。今回は入手した写真からいくつかわかったことがあるので、ここではそれらを紹介していくぞ！



⬆帝都を襲う敵と戦うために、己を鍛えることも必要なようだ。

おなじみのキャラ

今作に登場する花組のメンバーで明らかになったのは、真宮寺さくら、大神一郎、桐島カンナなど『サクラ大戦』ファンにはおなじみの7人。これらのメンバーが登場するということは、今回のストーリーは第2作目以前の物語ということになりそうだね。



⬅今回紹介するメンバー以外にも懐かしいメンバーが登場する。



➡日本人の父とロシア人の母を持つハーフ。花組のリーダー的存在である。

マリア・タチバナ

大神一郎

真宮寺さくら

⬆帝国華撃団の期待の新人。正義感が強く活発で明るい性格だが、感情がすぐ態度に表れてしまう。

⬆帝国華撃団・花組の隊長。責任感が強く、隊員からの信頼も厚い青年だ。

LIPS (Live Interactive Picture System) を採用

『サクラ大戦』シリーズではおなじみのLIPS。どうやら今作でもこのシステムが採用されるようだ。ちなみにLIPSとは会話中に選択肢が出た場合、制限時間内に選択肢を選ぶというもの。どの選択肢を選んだか、または時間内に答えなかったかによって、ストーリーが変化していくぞ。

どう答える？



⬆大神にあいさつをすることになる主人公。君はどう答える？



➡男らしく元気にはっきりとあいさつをすると……？



⬅主人公の元気のよさに大神も思わずニッコリです。

時間内に答えろ



⬅時間内に答えなくてもストーリーは進むが怒られるぞ。

どう答える？



⬆こんどは、大神に対して気軽にあいさつしてみましょう。



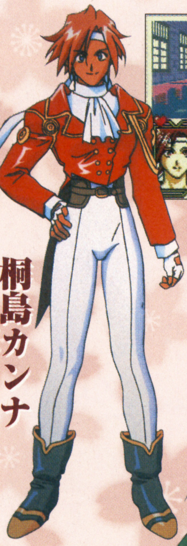
⬅かなりフレンドリーにあいさつ。大神の反応は？



➡厳しい顔をする大神。さらに説教をされるハメに。

クターが多数登場!!

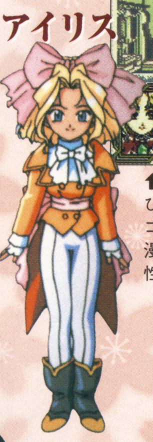
桐島カンナ





⬆琉球空手桐島流第28第継承者。カラっと明るい性格で親しみやすいので、花組のムードメーカになっている。

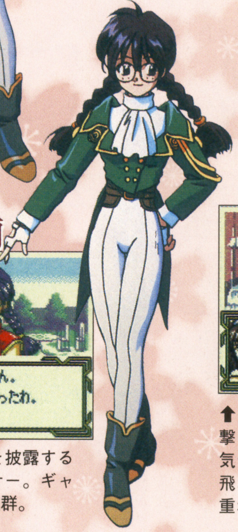
アイリス





⬆フランスの大富豪のひとり娘で花組のマスコット的存在。天真爛漫でちょっとおませな性格をしている。

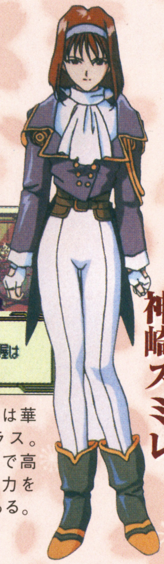
李紅蘭





⬆舞台で手品を披露するエンターティナー。ギャグのセンスは抜群。

神崎スミレ





⬆歌と踊りの実力は華撃団でトップクラス。気位が高く勝ち気で高飛車だが、陰で努力を重ねている一面もある。

今作の主人公は自分？

今作はこれまでのシリーズとは違い、自分自身が帝国華撃団に入隊することになるのだ。とはいっても1ヵ月の体験入隊のようなので、訓練がメインになるのかな？



➡憧れの帝国華撃団に体験入隊。緊張だね。



⬆第1作目と2作目で主人公だった大神一郎に花組のメンバーを紹介されることになりました。

自分が主人公だ！



⬆1ヵ月間はここで訓練に励むことになる。逃げ出さずにがんばりましょう。

ミニゲームもありますぞ!!

右の写真に注目してほしい。なんとゲームボーイ版でも、イベント絡みのミニゲームが多数用意されていることが判明したのだ！　しかし、どのようなミニゲームがあるのかは謎……。



⬅光武が2体いるが、どんなルールのミニゲームなのか？

ポケットサクラなるものが発売されるらしいですぞ！



さくらといっしょにお散歩しましょ！

イラスト/藤田幸久

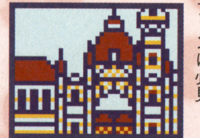
なんと『サクラ大戦』がポケットサクラ(右の写真参照)として登場することが判明したぞ！　これはポケットピカチュウのように万歩計機能があり、持ち歩くことで歩数(ポイント)がカウントされていくものだ。稼いだポイントは赤外線通信を使って、ゲームボーイ版『サクラ大戦GB 檄・花組入隊！』にデータを送信することができるぞ。送信したポイントが何に使えるのかは現在のところ不明。ここでは、ポケットサクラがどんなものかを少しだけ紹介。



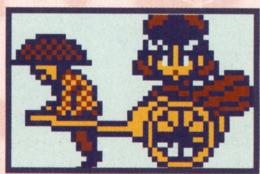
これがポケットサクラだ!!

歩き回ってポイントをかせごう!!

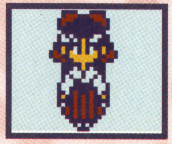
さくらとともに歩き回ることで、『サクラ大戦』に縁のある土地に行くことができる。場所によっては、花組のメンバーに会うこともできるようだぞ。



⬅『サクラ大戦』に縁のある場所が登場するのでファンは必見！



➡特定のポイントを使えば、乗り物に乗って移動できるぞ。

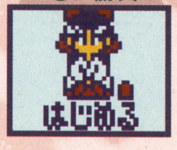


➡さくらとともに、いろんな場所を目指して歩き回れるのだ。

ミニゲームでポイントかせぎ!!

ポイントは歩き回って稼ぐほかに、ミニゲームで入手することもできるのだ。現在判明しているミニゲームは、サイコロの出目が奇数か偶数かを当てるもの。もちろん予想が当たればポイントをもらうことができる。でも、はずれたらポイントを没収されてしまうのだろうか？

いざ、勝負！



➡さっそくミニゲームを始めるぞ！

半か長か!!



➡サイコロの出目は奇数か偶数か？

負けちゃった～



➡はずれたので再挑戦するぞ！

定価7800円（税別）

バスラッシュ、N64を征するか！

いよいよ発売!!

ブラックバスとの壮絶なバトルがついに始まった!!

Bass Rush バスラッシュ

とんでもない釣りゲームの発売が目前に迫った！　前号でも紹介した『バスラッシュ』。この怪物ゲームが及ぼす影響は図りしれない。では一体その真相とは？

実在するバスレイク、迫力あるリアルな画像、そして実在するワーム、簡単に書けばこのような特長が挙げられるが、それでは本紙「VISCOスポーツ」取材班の立つ瀬がない。瀬がない場所でも魚は釣れる、とバカな事を言っている場合ではない。それぞれの特長については、本紙記者が入念に取材を行なった。

前回も登場していただいたゲーム業界の事情にも詳しいバスアングラーA氏によれば「あえてカテゴライズすれば確かに釣りゲー、ジャンルはシミュレーション、ということになりますが、実際にプレイしてみればわかるように、『釣り』そのものなんです。フィールドに出ていると言ってもいいです。このゲームでポイントの研究をしてフィールドに出かけるアングラーも出てくるんじゃないでしょうか」。

真のリアル釣りゲー『バスラッシュ』が我々にもたらす効果は、とてつもなく大きいのだ。

本場アメリカのバスプロも大絶賛か!?

孤独な戦士を癒すのは、優れたツールかもしれない

『バスラッシュ』の売りは、リアルな画面、実在の湖、実在するポイントで釣りができるということに加え、実在するワームが使えるということが挙げられる。ワーム類は、多くのバスアングラーに信頼の厚いエコギア製のものが使えるのだ！　ワームと言えば、現在のバスフィッシングにおいて欠かすことのできないアイテム。このワームがエコギアの全面協力により、ゲームの中で見事に躍動する。形、色彩、そして動き、すべてが忠実に再現され、バスが食い付く瞬間の画面などは、ゾクゾクするほどリアル。

バスアングラーA氏は、「ワームの動きひとつとっても、かなり完成度が高い。実際の釣りでは水中を見ることはできないのでルアーの動きは想像するしかないのですが、このゲームのクオリティなら、ワームがどういった動きをしているかってことがかなり参考になるんじゃないでしょうか。しかも、ゲーム中でもワームのポテンシャルを十分に引き出すアクションを加えてあげないと、なかなか釣れませんからね」。

これだけ釣りを忠実に再現する『バスラッシュ』。釣りゲームの革命児、エポックメイカーと言えよう。



実在する6つの湖とポイントをリアルかつ忠実に再現!!

ゲーム中に出現する湖は6つ。しかもそれらはすべて実在する湖だ。今やバスフィッシングのメッカと言える河口湖、今年に入って70センチオーバーがキャッチされたバスフィッシングの古豪・琵琶湖、関東のビッグフィールド霞ヶ浦、北浦、スモールマウスバスで有名な山上湖の野尻湖、ビッグバス連発の池原ダム。まさに日本を代表するバスフィールドでランカーに挑むことができるのだ！　しかも各フィールドでは、豊富なデータによりポイントも忠実に再現されている!!

これを究極のバス釣りゲーと言わずして何と言おうか。

さらに最終的に謎の湖も登場するという遊び心も……。開発者のゲームにかける意気込みを見た！





霞ヶ浦に隣接する関東の人気フィールド。湖全体に、杭や水門などの岸から狙えるポイントが数多く存在する。

襲い掛かる恐怖のモンスター級バス！

前出のアングラーA氏の協力により、バス釣りの本場アメリカのトップバスプロに懇意なエージェントにコンタクトがとれた。そのエージェント、ジェフリー山本氏（仮名）に、実際にゲームをプレイしてもらったところ、「ワタシモバスフィッシングニハ、クワシイデスガ、コレハホンモノノバストイッテモイイクライノリアルサデ～ス。アンビリーバボー!!」と目を丸くするほどだ。

魚の姿形、動きは、新カメラシステムの採用で、視点が瞬時に切り替わり、迫力十分。モンスターバスとの3Dファイトは、まさに格闘技そのものだ！

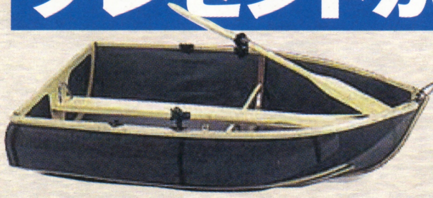


まさに死闘!!

いまなら豪華なプレゼントが当たる!!

もう「ビスコさん、そこまでしてくれなくてもいいですよ～」と言いたくなるほどうれしい情報が入った。『バスラッシュ』の発売を記念して、フランス製の折りたたみボート「フォールディングディンギー（2人乗り用）」が1名に、バスラッシュ特製Tシャツが20名にプレゼントされるのだ。ゲームパッケージに同梱のアンケートはがきに必要事項を記入し、メモリアルグッズをゲットしよう！　なお締め切りは2000年6月30日、発表はビスコホームページ他。

ゲームを買ったら、はがきをすぐに投函だ!!





NINTENDO64



ファミ通64+リニューアル

1 井出洋介の麻雀塾
セタ



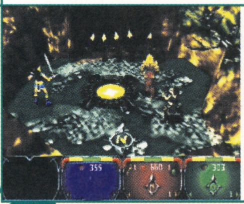
3

2 糸井重里のバス釣りNO.1決定版!
任天堂



5

3 ガントレット レジェンド
エポック社



3

4 スターウォーズ 出撃!ローグ中隊
任天堂



2

5 スターツインズ
任天堂



2

6 電車でGO!64
タイトー



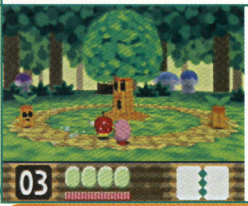
3

7 ポケモンスナップ
任天堂



5

8 星のカービィ64
任天堂



5

ニンテンドウ64ソフト

ゲームボーイソフト

9 Disney's TARZAN
シスコンエンタテイメント



3

10 DXモノポリーGB
タカラ



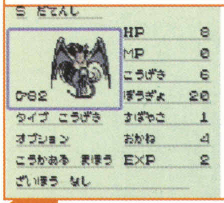
3

11 Front Row
キッド



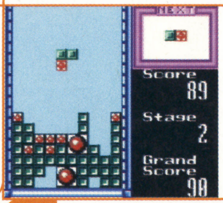
1

12 RPGツクールGB&ターボファイルGBセット
アスキー



3

13 SUPER BOMBLISS DX
ビーピーエス



3

14 TRICK BOADER GP
アテナ



3

15 ウィザードリィ エンパイア
スターフィッシュ



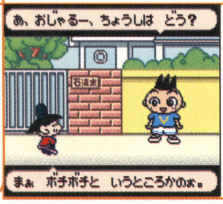
3

16 海のぬし釣り2
ビクターインタラクティブソフトウェア



3

17 おじゃる丸~月夜が池のたからもの~
サクセス



3

18 格闘伝説ビストロレシピ~決闘★ビストガルム編~
バンプレスト



3

19 かわいいペットショップ物語
タイトー



3

大プレゼント

ファミ通64＋のリニューアルを記念して、各メーカーから読者へのプレゼントをいただいた。ニンテンドウ64やゲームボーイのソフトを中心に合計348名にプレゼント。みんなガンガン応募してくれ！

20 クイックスアドベンチャー
タイトー



3名

21 ゴルフだいすき！
キッド



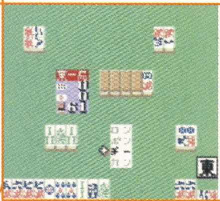
1名

22 サイボーグクロちゃん～デビル復活～
コナミ



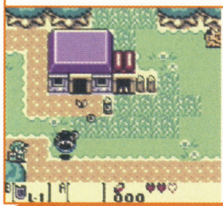
3名

23 聖牌伝説
ギャップス



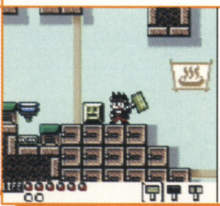
5名

24 ゼルダの伝説 夢をみる島DX
任天堂



2名

25 大工の源さん～カチカチのトンカチがカチ～
ギャップス



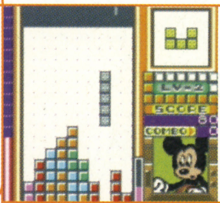
5名

26 ダンシング ファービー
トミー



2名

27 テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち
カプコン



3名

28 なかよしペットシリーズ①かわいいハムスター
エム・ティー・オー



3名

29 なかよしペットシリーズ②かわいいうさぎ
エム・ティー・オー



3名

30 バーガーパラダイス
ギャップス



5名

31 爆走戦記メタルウォーカー
カプコン



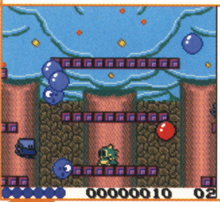
3名

32 パズループ
カプコン



3名

33 パズルボブル4
アルトロン



5名

34 パチンコ必勝ガイド データの王様
BOSSコミュニケーションズ



5名

35 バトルフィッシャーズ
コナミ



3名

36 ハリウッドピンボール
スターフィッシュ



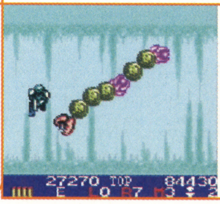
3名

37 パワプロクンポケット2
コナミ



3名

38 無頼戦士カラー
キッド

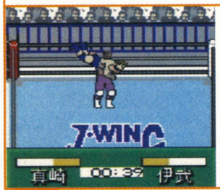


1名

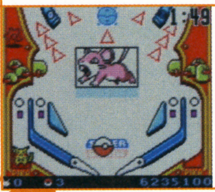
39 牧場物語GB2
ビクターインタラクティブソフトウェア



3名

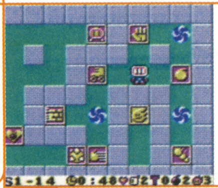
40 ポケットプロレス パーフェクトレスラー
J・ウイング


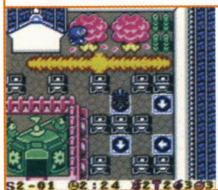
5名

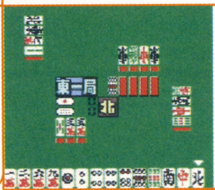
41 ポケモンピンボール
任天堂

2名

42 ポップンミュージックGB
コナミ


3名

43 ボンバーマンマックス 光の勇者
ハドソン

5名

44 ボンバーマンマックス 闇の戦士
ハドソン

5名

45 麻雀女王
童


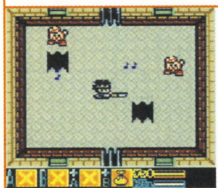
5名

46 マリオゴルフGB
任天堂

2名

47 名探偵コナン −からくり寺院殺人事件−
バンプレスト


3名

48 メタモード
コーエー

10名

49 メタルギア ゴーストバベル
コナミ

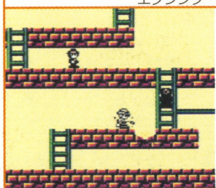
3名

50 メダロット カードロボトル カブトバージョン
イマジニア


3名

51 メダロット カードロボトル クワガタバージョン
イマジニア


3名

52 ロードランナー・ドムドム団のやぼう
エクシング・エンタテイメント

5名

53 アクレイムTシャツ
アクレイムジャパン


5名

54 『アルルの冒険 まほうのジュエル』テレフォンカード
コンパイル


10名

55 『きせかえ物語』オリジナルポーチ
ビクターインタラクティブソフトウェア

10名

56 カスタムロボティクス(ダイズ型レイ)
マリーガル

10名

57 カスタムロボティクス(レイ)
マリーガル


1名

58 カスタムロボティクス(フレア)
マリーガル


1名

59 カスタムロボティクス(ロビン)
マリーガル


1名

60 カスタムロボティクス(ドレイク)
マリーガル


1名

61 ゲームボーイカラー(イエロー)
任天堂

1名

62 ゲームボーイカラー(クリア)
任天堂

1名

63 ゲームボーイカラー(クリアパープル)
任天堂

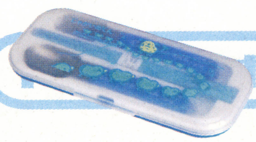
1名

64 『じゃがいぬくん』コップ&タオルセット
ビクターインタラクティブソフトウェア

3名

65 『じゃがいぬくん』お弁当箱&はし入れ
ビクターインタラクティブソフトウェア

1名

66 『じゃがいぬくん』はし入れ
ビクターインタラクティブソフトウェア

1名

67 シルバニアファミリー布バッグ
エポック社

20名

68 ドンキーコングカードゲームスターターパック
任天堂

5名

69 『バスラッシュ』Tシャツ
ビスコ

5名

70 『バスラッシュ』ワーム
ビスコ


10名

71 ハムスター倶楽部ストラップ
ジョルダン

10名

72 牧場物語スペシャルコミック
ビクターインタラクティブソフトウェア


10名

73 ポケットピカチュウケーブル
ケムコ

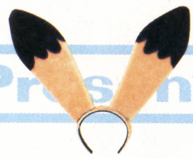
5名

74 ポケットモンスターGBケース アメリカ
ファミ通64+編集部

4名

75 ポケモンスナップカメラ(非売品)
任天堂

4名

76 ボンバーガール用ボミュのカチューシャ(試作品)
ハドソン

1名

77 耳にかけるボンバーマンオリジナルタイマー
ハドソン

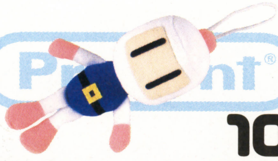
10名

78 ボンバーマンちびTシャツ
ハドソン

5名

79 ボンバーマンヒーロー店頭用POP
ハドソン

4名

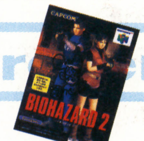
80 ボンバーマンミニぬいぐるみ
ハドソン

10名

81 レイマンキャップ
ユービーアイソフト

10名

82 レイマンストラップ
ユービーアイソフト

5名

83 岡本さん サイン入りソフト
カプコン 岡本さん
バイオハザード2


1名

84 岡本さん サイン入りソフト
カプコン 岡本さん

テトリスアドベンチャー
1名

85 岡本さん サイン入りソフト
カプコン 岡本さん

爆走戦記メタルウォーカー
1名

86 岡本さん サイン入りソフト
カプコン 岡本さん

パズループ
1名

87 岡本さん サイン入りグッズ
カプコン 岡本さん


トロンにコブン コブンフィギュア
1名

88 岡本さんグッズ
カプコン 岡本さん

岡本さんがしていた腕輪
1名

あて先 ファミ通64+リニューアル大プレゼント

希望の商品が決まったら、希望商品番号を記した応募券を官製はがきに貼り、住所、氏名、年令、職業（学年）、電話番号と本誌に対するご意見、ご希望を記入のうえ、下記のあて先までお送りください。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン ファミ通64+編集部
ファミ通64+リニューアル大プレゼント係

応募締め切り **2000年5月19日(金) 消印有効**

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

応募券
Present
番

釣り(ロールプレイング・シミュレーター)
ニンテンドウ64　ビクター インタラクティブ ソフトウェア
2000年5月26日発売予定　価格6800円

ぬし釣り64 —潮風にのって—

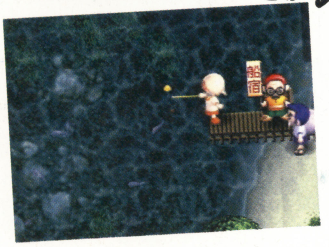
釣りゲームの不朽の名作、『ぬし釣り』シリーズ最新作がいよいよニンテンドウ64に登場。今作はつりコン64にも対応しているので、よりいっそう臨場感あふれるゲームが楽しめるぞ！

『ぬし釣り』シリーズ最新作がついに登場!!

愉快なストーリーが大人気の釣りRPG、『ぬし釣り』シリーズ。その最新作が満を持しての登場だ。今回のぬし釣り一家は、日本北海の離島をはじめ、近海の諸島や離島など数多くのステージで釣りをすることになる。さらに、初の海外ステージであるハワイにまで釣りに出かけることができるぞ！　昆虫採集や花摘みなど、前作同様のイベントも盛りだくさん。もちろんいろんな釣り大会も用意されているぞ。肝心な“釣り”の部分も大幅にパワーアップ。よりリアルになった魚とのファイトや美しいグラフィックが、ゲームを盛り上げてくれるぞ。



⬅カクチックというミニゲームで遊ぶことができる。勝つと何かご褒美がもらえるのかな。



⬆グラフィックも格段にパワーアップ。魚がどこにいるか一目瞭然です。ね？


兄：誠一郎
⬅釣りが大好きな小学5年生。毎日ハワイでトローリングしている祖父に憧れている。


父：健司
⬅磯場でもつねに雪駄を履いている父。海の魚の王を捜しに、家族にナイショで旅に出ることになる。


妹：亜由美
➡きれいな熱帯魚が大好きな小学2年生。熱帯魚を家で飼うために、熱帯魚捜しに出かけることになる。


母：由美子
➡茶髪だがヤンママではない。何でも願いを叶えてくれるという“海のぬし”を捜し求めて旅にでる。

チェック① キャラがデカイ

キャラクターが前作よりも大きくなったことにより、表情豊かに動き回るコミカルなキャラクターを楽しめるようになった。また、魚影も大きいので、魚を釣りやすくなっているのだ。



⬅⬇コミカルに動くキャラクターを眺めて、息抜きしてはいかが？

チェック② 魚が超リアル

コミカルになったキャラクターとはうって変わって、魚は超リアル。グニャグニャとヒレを使って泳ぐ魚の動きと美しいグラフィックを見ていると、思わず本物の魚と見まちがえてしまうぞ。


➡グイグイと竿を引っ張る魚とリアルなファイトを堪能しよう。





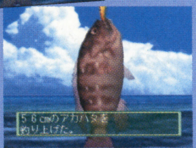
⬅やったぜ！　苦闘のすえに魚を釣り上げたぞ。この調子でどんどん釣っていこう！

チェック③ 魚種が増えた

今回は新登場の熱帯魚を含め、なんと120種類の魚が登場。また、64GBパックで『川のぬし釣り4』のデータを使えば、さらに48種の魚がゲームに加わるのだ。



⬅名前の由来は、釣り上げて死ぬと赤く変色してしまうかららしい……。



⬆この魚の特徴は、5本の濃赤色な横帯なのだ。


⬅赤いカラフルなウロコのヒメフエダイです。


⬅黒と黄色の縦縞模様が特徴的なヒレナガハギ。

チェック④ ハワイで釣り

今作の大きなウリのひとつである海外での釣り。ちなみに海外へ行くには、どこかでクルーザーを入手しなければならない。

「こんな狭い日本では釣り飽きたぜ」という釣りマニアの人は、早めにクルーザーを手に入れて海外を目指そう。海外のステージは、ハワイ沖とハワイ島の2ステージが用意されているぞ。



➡屋根に注目。文字がローマ字になってます。



⬅カタコトの日本語をしゃべる外国人も登場。

釣り以外にもやることはあるぞ

『ぬし釣り』シリーズの定番である自然とのふれあいは健在。今回も前作同様に、フィールド内にいる昆虫や花を収集することができるぞ。捕まえた昆虫を水槽にいれて観察したり、花を花壇に植えて育てていこう。また、採集した昆虫や花はお店に売って資金にすることもできるので、どんどん採集するのだ。

昆虫採集

昆虫はフィールド内にたくさんいるので、どんどん採集していこう。オオクワガタのようなレアな昆虫はすぐに逃げてしまうので、す速く捕まえよう。



⬆昆虫を見つけたら、ソーっと近づいてす早く捕まえるのだ！ のんびりしていると逃げられるぞ。

花つみ

基本的に、採集した花は花壇に植えて育てよう。ストーリーを進めて、どこかで楽譜を入手すると花壇の花たちがメロディーを奏でてくれるらしいぞ



⬆いろんなところに咲いている花をどんどん採集していこう。すべての花を採集できるかな？

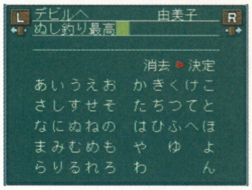
多彩な道具がゲームを盛り上げる！

前作以上に種類の増えたアイテムも必見！ 宝箱を開けることができる鍵や料理のレシピなどストーリーを進めるうえで重要なアイテムがたくさん登場するのだ。もちろん、タライやカヌー、足ヒレなどおなじみの移動アイテムも登場するぞ。

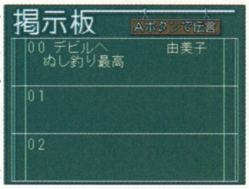


⬆これだけアイテムがあっても、まだ空白部分がある。残りはどんなアイテムかな？

掲示板も健在だ!!



⬅アイテムの掲示板に情報を書き込んで見よう。すると……？



➡ほかのプレイヤーが自分の掲示板でその情報を見ることが可能！

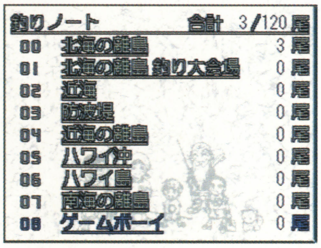
鍵は重要？



⬆鍵は形の違うものがいくつかある。宝箱の中身がどんなものか気になるなあ。

いくつかのステージをちょっとだけ紹介!!

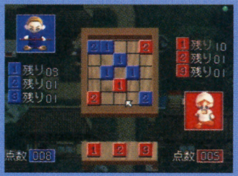
今作で用意されているステージは、北海の離島、近海、防波堤、近海の離島、ハワイ沖、ハワイ島、南海の離島の7つ。ステージごとに釣れる魚が違うので、ルアー釣りや餌釣り、トローリングなど、さまざまな釣りを堪能することができるぞ。ここでは、ゲーム中盤の近海の離島と、初登場のハワイ島をちょこっとだけ紹介しちゃおう！



釣りノート		合計 3/120 尾
00	北海の離島	3 尾
01	北海の離島 釣り大会場	0 尾
02	近海	0 尾
03	防波堤	0 尾
04	近海の離島	0 尾
05	ハワイ沖	0 尾
06	ハワイ島	0 尾
07	南海の離島	0 尾
08	ゲームボーイ	0 尾

⬆用意されているステージは7つ。それぞれのステージを釣り歩いてぬしを捜せ！

近海の離島



➡相手の駒を効率よく挟んでいこう。



⬆船が止まってしまって乗れません。どこかでエンジンオイルを手に入れよう。

近海の離島にはクチジロやアンコウ、イサキなどの魚を釣ることができる。また、村ではカクチックという数字が描かれた駒を使用するミニゲームが遊べる。ルールは、相手の駒を両サイドで挟んだ場合、挟んだ駒の数よりも両サイドの駒の数値が高ければ自分の駒にできるというもの。駒が盤に全部埋まった時点での得点で勝敗が決まるぞ。



➡大物のイサキに逃げられてしまった……。

ハワイ島

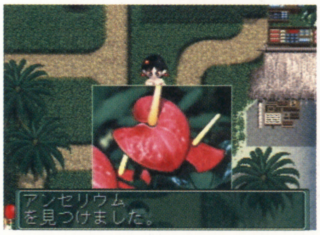
南国情緒たっぷりのハワイ島では、フメフエダイやテングハギなどの熱帯魚を釣ることができる。また、このステージには“ぬし”とはべつの“影のぬし”と呼ばれる魚がいるらしい。いったいどんな魚かな？

南国ですなぁ



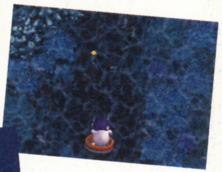
⬆透き通った海に白い砂浜。そして水着の美女。まさにここはハワイ島なのだ。

ハワイの花です

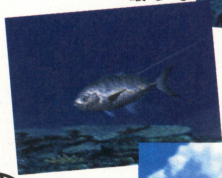


⬆ハワイには熱帯植物がたくさんある。もちろん花壇で育てることができますぞ。

熱帯魚を釣り上げろ！



➡珊瑚礁豊かな美しい海に釣り糸を垂れる。最高の気分ですな。



⬅大きな魚がヒットしたぞ！ 糸が切れないように気をつけろ！



➡60センチオーバーのナンヨウカイワリを釣り上げたぜ！



新作スクープ

釣り（ロールプレイング・シミュレーター）
ゲームボーイ　ビクターインタラクティブソフトウェア
2000年夏発売予定　価格4200円

ぬし釣りアドベンチャー

カイトの冒険

『ぬし釣り』シリーズのゲームボーイカラー専用版がいよいよ登場。今回は、いったいどんな冒険が主人公を待ち受けているのかな？



ぬし釣り生誕10周年!!

『ぬし釣り』最新作がゲームボーイカラー専用で登場!!

毎回コミカルなストーリーでファンを楽しませてくれる釣りを題材にしたRPG、『ぬし釣り』シリーズ。今作は人間が妖精や神様と対話し、共存をしながらのどかに暮らしている世界を船で冒険することになる。シリーズでお決まりの魚を釣ってイベントをクリアーしていく以外にも、遺跡で宝捜しをしたり、仲間たちと協力しあってクリアーしていくイベントなどが盛りだくさん。もちろん最終目的は、“ぬし”を釣り上げることだぞ。

仲間と船で航海だ



⬆仲間たちと船に乗り込み、大海原を冒険するのだ。“ぬし”はどこにいるのかな。

魚を釣り上げろ



⬆カラー専用になったので、登場する魚もカラフルになりました。う〜んきれい。



新要素!! 天体観測ができる

昔の航海では夜空の星を見て、自分の船の現在位置を把握していた。今作ではこの要素が取り入れられている。夜空を見渡して明日の天気を予想し、星を手がかりに進路を決めたり、嵐が来そうなときは船を港に停泊させよう。また、主人公が航海中に見つけた星座は、“星座ノート”に記されていくぞ。



⬆見つけた星座はノートに記される。すべての星座を見つけられるかな？

夜空に浮かぶ★星座を書き記せ



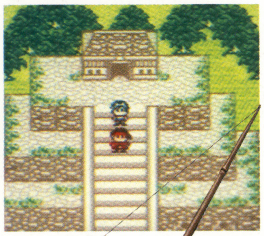
➡星を見て現在の船の位置を把握できるのだ。なんかロマンチックですな。

世界を渡り歩いて釣りまくれ

遺跡洞窟と地底湖があるアリエス大陸。主人公はそこから旅立ち、北東の大陸、北西の大陸、北の島といった4つのステージで釣りをしながら“ぬし”の手がかりを集めるのことになるのだ。目指すは第5ステージの極圏。そこで“ぬし”が主人公が待ちかまえているぞ。



➡ステージ4の森の奥の村。どんなイベントが起きるかな。



⬅アルタイル帝国の遺跡には、何かスゴイお宝があるらしい。

今作の魚種は約70種!!

日本に生息する魚40種に加え、グッピー、ピラニア、パイク、エレファントノーズなど海外に生息する魚40種類が登場！



ツノダシ

⬅黄色と黒のストライプ模様が特徴。かなり小型の熱帯魚だ。



シーラカンス

⬆幻の古代魚。こんな魚まで登場するなんて、なんか興奮しちゃうね。



キングサーモン

⬇大きくなると、全長2メートル以上になる鮭。とってもおいしい魚です。



ツバメウオ

➡水深10メートル前後の岩礁域に生息する。群で行動する魚だ。

登場キャラを紹介

ゲームスタート時は主人公とジャック、ウエンディの3人で冒険をすることになる。物語が進んでいくと、さらに3人の仲間が加わってくれるのだ。





カイト

➡本作の主人公。父の行方を求めて航海をしている。仲間思いの真っ直ぐな性格。



ウエンディ

➡主人公のケンカ友だち。物事をはっきり言う性格の11歳。



マナ

⬅コックとして航海に参加。ジャックに憧れている。



ジャック

➡主人公の親友。父親は海軍の大佐。いつも冷静で大人っぽい性格。



アンディ

⬅メカ好き少年。釣り船や釣り具の改造をしてくれる。



ルシル

➡楽器の演奏が得意な中性的美少年。温厚な性格である。

RPG（アクション・キッズ）
ゲームボーイ　ハドソン
発売未定　未定

※画面は開発中のものです。

ベイブレード FIGHTING TOURNAMENT

バトル！　バトル！　そう、男の子はみんなバトルが大好き！　次世代ホビー"ベイブレード"を使って、熱いバトルをくり広げるぞ。

キミ好みにセッティングしたベイブレードでバトルを勝ち抜け！

昨年7月に発売されて、好評を博したゲームボーイソフト『次世代ベーゴマバトル ベイブレード』に続編が登場するぞ。目的は、手強いライバルたちを相手にベイブレードでバトルして、"SUPERバトルトーナメント"に優勝することだ。勝負のポイントは、パーツの強化やセッティングの調整をとおして行うオリジナルベイブレードの作成。いろんなセッティングを試しながら、誰にも負けない、最強のベイブレードを完成させろ！



➡トーナメント大会だけでなく、街中でいきなりバトルを挑まれることもあるのだ。



➡ショップで新たなパーツを買って、より強いベイブレードへとカスタマイズしよう。

トーナメントは強敵がいっぱい

最終目的の"SUPERバトルトーナメント"に出場するまでには、小さな大会から公式試合までさまざまな大会を勝ち抜かなければならないのだ。立ちはだかるライバルたちも、かなりの腕前だぞ。



クールガイ カイ

➡ベイブレードに憎しみを持つカイだが、ベイブレードの腕はかなりのもの。



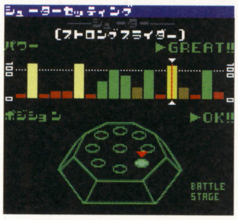
明るい熱血漢！ タカオ

⬅"伝説のベイブレーダー"にあこがれる、義理と人情にあつい小学生なのだ。



⬅トーナメント会場には、ライバルたちが待ちかまえている。あとには引けない！

オリジナルベイブレードでバトル開始！



➡バトルステージや選んだベイブレードに適した設定が勝利のカギを握る。

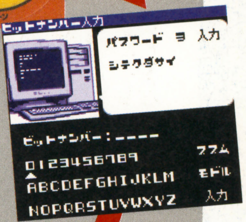
プレイヤーは6種類のベイブレードを持つことができ、バトルではひとつを選ぶことになる。選んだベイブレードとビットと呼ばれる精霊の相性が合うと、作戦指示どおりにバトルを進められるぞ。ベイブレードを選んだらいよいよバトルスタートだ。

フィールドにベイブレードをシュートする前に、パワーゲージとリリースポイントを設定しよう。これをうまく行えば、特殊なシュートアクションが発動して強力なリリースができるのだ。戦闘中にも一度だけビットに指示を送れるので気を抜けないぞ。

ビットシールのナンバーを入力しよう

現在タカラから発売されている玩具ベイブレードには、"ビットナンバー"が記入されたビットシールが入っていて、このビットナンバーを入力すると対応したパーツが出現するのだ。





➡ビットシールに記入された"ビットナンバー"を正確に入力するのだ。



⬆入力に成功すると"ビットナンバー"に対応した新パーツが登場するぞ。

セッティングが勝負を決める!!（ベイブレードの構造を知る）

ベイブレードはそれぞれ違った役割を果たす4つのパーツで構成されている。これらのパーツは多くの種類が用意されており、組み合わせを考えてセッティングすることが必要だ。いろいろなパーツを試してみよう。

特徴をつかめ！ ビットチップ



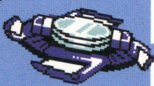
ビットチップにはビットと呼ばれる精霊が宿っている。ビットとベイブレードの相性が悪いと作戦指示を聞かなくなるので、もっとも重要なパーツだといえるだろう。

ビット 属性に合わす！

ビットには4つの属性があり、さらに"ナイト"や"スパーク"といった要素が組み込まれ、ビットを特徴づけている。

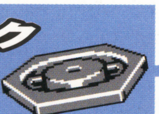


アタックリング



ベイブレード上部に位置するパーツ。攻撃の性能はおもに、このアタックリングで決まってくるぞ。

ウェイトディスク



アタックリングとは逆に、ベイブレードの防御性能を決定するパーツ。敵の攻撃をはじき返すのだ！

ブレードベース



ベイブレードの機動力は、ブレードベースが左右する。当然速ければ速いほどバトルが有利になる。

オリジナルベイブレード



⬆自慢のパーツを組み合わせたら、オリジナルベイブレードの完成だ。

パーツの改造

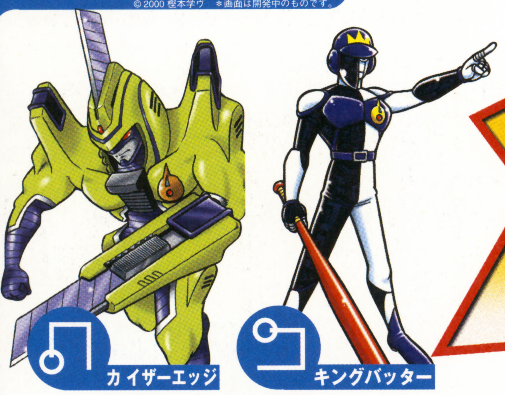
ビットチップ以外の3つのパーツは、それぞれ改造することができる。うまくいけば、パーツの強度が上がったり、形が変わったりするのだが、失敗することもあるから覚悟が必要だ。

新作スクープ

RPG（対戦・交換）
ゲームボーイ　メディアファクトリー
2000年春発売予定　価格未定

話題沸騰のフルパワーRPG そのゲームシステムが見えてきた

ZOK ZOK HEROES（ぞくぞくヒーローズ）



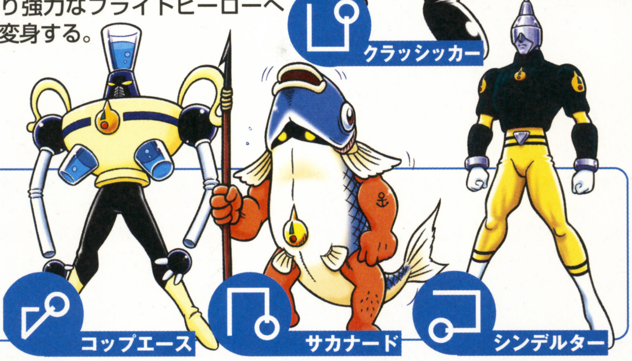
フルチェンジャーを振り回して遊ぶことばかりが印象に残っているかもしれないけど、『ぞくぞくヒーローズ』はれっきとしたRPG。地球上に散ったブライトパワーを集め、そのパワーでブライトヒーローに変身。地球の平和を守るため、宇宙からの敵に主人公が敢然と立ち向かうという、勧善懲悪なストーリー展開が待っているのだ。今月は、そのあたりの情報を、アレコレまとめてお届けする。

ゲームの序盤で科学者のじいちゃんが、主人公のゲームボーイをパワーアップしてくれる。これはブライトパワーを扱えるようにするアイテム。なんと、ブライトスーツを身にまとったブライトボーイに変身できるようになるのだ。さらに、フルチェンジャーで宇宙文字を描けば、より強力なブライトヒーローへと変身する。



ヒーローに変身する宇宙文字がわかった！

イラストで紹介したブライトヒーローに変身するための、宇宙文字が判明した。ヒーローの名前の左横にあるのが、その文字だ。丸印を基点にして、フルチェンジャーをタテ、ヨコ、ナナメに振ってみよう。



地上に散ったブライトパワーを集めブライトヒーローに変身！



⬆宇宙人のスペクターとともに、じいちゃんがブライトパワーを研究。



⬆ブライトパワーを活用したブライトスーツで変身できるようになった。



⬆戦うときには、主人公が愛用するゲームボーイを使って変身するのだ！

主人公が敵のギャラクタスと戦っていくためのバックアップをしてくれるのが、科学者のじいちゃん。主人公が助けた自称エリート宇宙人のスペクターとともに、ブライトパワーの秘密を探りだしてくれる。長年、宇宙文字の研究をつづけてきたというだけに、頼りがいのあるキャラクターなのだ。スペクターとのコンビもいい味出してるぞ！

ギャラエースとギャラクィーンのなにやら意味深な会話……



⬆主人公に先をこされたギャラエース。このままでは終わらない!?



⬅ブライトボーイを倒してパワーをいただくだなんて、怪しげなギャラクィーンのセリフ。



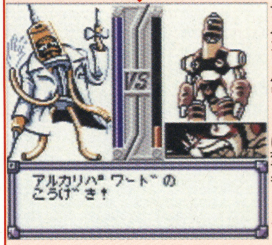
フルチェンジャーからゲームボーイに転送するのだ！



⬅街を移動していると、突然ギャラクタスの一味が襲ってきた。



⬅じいちゃんがヒーローに変身する宇宙文字のヒントをくれた。



⬅ブライトヒーローのひとり、アルカリパワードに変身したぞ。

ゲーム中に敵と遭遇したら、いよいよフルチェンジャーの出番。タテ、ヨコ、ナナメの8方向への移動を3つ組み合わせることで、宇宙文字を描こう。上の写真のように、ゲームボーイの赤外線ポートへフルチェンジャーを押しつけたら転送完了。目指すブライトヒーローに変身できたかな？

アクションRPG（育成・対戦）
ゲームボーイ　スマイルソフト
2000年夏発売予定　価格 各4500円（税別）



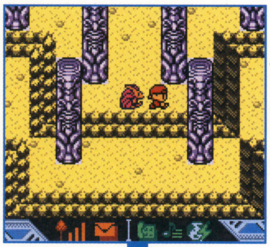
携帯電獣（けいたいでんじゅう） テレファング

GBが携帯電話に!? 電話番号ゲットで電獣を集めるのだ！

電獣と呼ばれるモンスターと戦いながら、異世界を冒険するソフトが発売されるぞ。ゲーム中に出てくる携帯電話を使って情報交換し、敵を倒して仲間をゲット。電獣使いとなることを目指すのだ！

ゲームに登場する携帯電話をフル活用し、電獣の収集や戦闘を楽しむ『テレファング』。ボディーガード役の電獣とともに、広大なフィールドやダンジョンを旅しながら、百数十匹にもおよぶ電獣を仲間にしていこう。ひとたび仲間になった電獣は携帯電話にメモリーされ、いつでも呼び出すことができるぞ。

対戦をとおして経験を積んだ電獣はさまざまに進化する。より多くの、より強い電獣を育ててあげることで、友だちと競い合おう。電獣たちの電話番号がギッシリつまった携帯電話が、キミの勲章になるのだ。カセットには時計機能が内蔵され、時間に応じてイベントが起こるぞ。



⬅舞台となる電獣界を移動中。後ろに仲間の電獣を従えている。



⬅敵と戦闘中。味方の電獣を電話で呼び出すこともできるのだ。



⬅電獣を倒すと相手が話しかけてきて、つぎから仲間になるぞ。



⬅ケーブル対戦に勝って、相手の電獣の電話番号をゲットだ！

ふたつのバージョンが同時発売！

ゲームに登場する携帯電話や、主人公電獣の違いで2バージョン。電獣の分布や出現率も違っているぞ。携帯電話の機能をマスターすれば、さらに強力なものに進化する。

パワーバージョン



⬆リーフ社製の携帯電話。電波品質に強いうえに、電磁波やウィルスへの対策も万全なのだ。

クリプト&アンヂオス

スピードバージョン



⬆シード社製の携帯は、留守番メッセージの保存や、発信者番号通知などの機能に優れている。

ファンガス&ヂムノス

テレファングパワーアンテナをゲットだ！

ゲームボーイ本体にアンテナがつくと、なんだか携帯電話そのものって感じになるぞ。これは初回製造版に限って同梱される、"テレファングパワーアンテナ"という周辺機器。なんと、ゲーム中の電波の受信度がアップし、電獣の出現パラメーターまでもが変化するというスグレモノなのだ。なにがあっても、ゲットしちゃおう！



ここが光って電波を送受信！

進化の法則は3種類！

電獣が進化するパターンは全部で3種類。レベルアップで進化する"自然進化"、道具やマシンなどで武装強化させる"改造進化"、そして異なる電獣のDNAを組み込む"実験進化"だ。ただし実験進化にはリスクがともない、最悪の場合は電獣が死んでしまうこともある。



冒険をともにする仲間たち



シゲキ　⬆主人公のシゲキ。特技は野球という、ごくふつうの小学生だ。

ミヨちゃん　⬆シゲキの幼なじみのミヨちゃん。好奇心が旺盛で元気いっぱい！

マツキヨ　⬆シゲキとともに旅をするマツキヨ。頭脳明晰な天才肌の少年だ。

新作スクープ

シミュレーション（ロボット）
ゲームボーイ　イマジニア
2000年春発売予定　価格7800円（税別）

メダロット3

あの『メダロット』がよりパワーアップ&グレードアップして帰ってきた!!



さまざまなパーツを集めて、自分だけのオリジナルメダロットを作るのが楽しい『メダロット』シリーズの最新作がついに登場！　前作をはるかに上回るグラフィック、ストーリー、そして大幅に改良された新システムなど魅力満載！

ロボット（メダロット）どうしを戦わせて、パーツを勝ち取ったり、交換を行って集めながら、最強のメダロットを作るのが目的のこのゲーム。『2』の主人公イッキは仲間とともに、小学生最強選抜大会である“メダリンピック”を勝ち進みながら、新たな敵“精霊”スピリットとバトルをくり広げるのだ！



⬅メダリンピックを中心にストーリーが展開していく。



⬅お馴染みのメダロット研究所。博士とナエも登場！



⬅ゲームボーイカラー専用なので、戦闘画面に背景がつき見やすくなっているぞ。

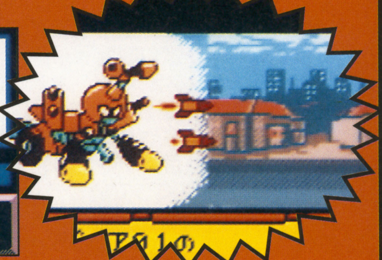
リアルになった戦闘シーン

『3』では前作の基本システムを残しつつ、戦闘シーンを大幅に改良。いままで水平方向のみの動きだったメダロットたちの位置関係をはっきりさせるため、従来の戦いにはなかったバトルステージを設けたり、駒キャラクターの多彩なアクションをアニメーションで表現しているのだ。さらに、主人公とメダロットが敵と1対1で戦うバトルシステムに加え、仲間といっしょに戦えるようになる場面もあるぞ。

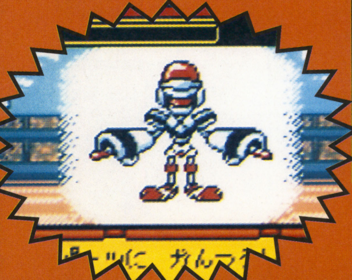


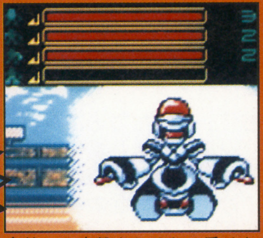
⬆8角形の充填エリアを超えて、画面中央のバトルステージに到着すると行動開始となるのだ。





⬆プレイヤーが戦闘時に操作できるメダロットは自分の1体のみ。仲間たちは自動操作になるぞ。

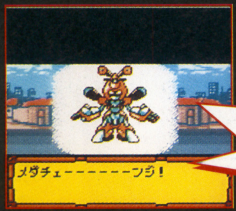




⬆敵から攻撃されると、受けたダメージ値をそれぞれのパーツごとに表示されるようになった。

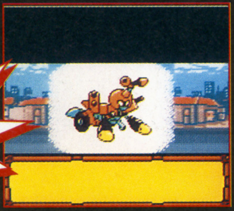
戦略の幅が広がった“メダチェンジ”システム

戦闘中にメダロットのパーツが2段階に変化する“メダチェンジ”システム。背中に羽が生えて、上空から攻撃できる“飛行型”と、パワーアップを図る“獣型”をはじめとし、ほかにも“乗り物型”や“タンク型”、“武器型”などさまざまな変型パターンが用意されているのだ。ただし、変形できるのはパーツを組み替えていない、全身のパーツすべてが同じ形式番号の純正メダロットのみとなるぞ。

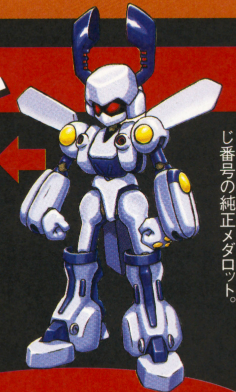




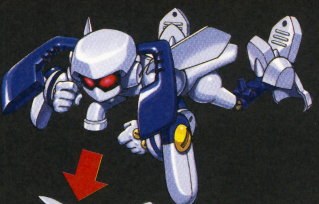
⬆主人公イッキのメダロット、新カブト型“メタビー”のメダチェンジシーンだ。



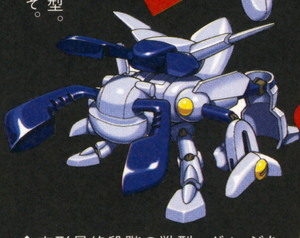
⬆飛行型に変形したメダロット。どちらの形態を使用するかが、勝利の鍵となるぞ。



⬅全身のパーツがすべて同じ番号の純正メダロット。

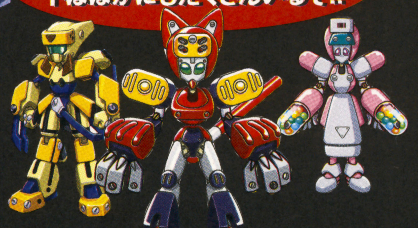


➡第一段階の飛行型。特殊能力を得られるぞ。



⬆変形最終段階の獣型。ダメージを受けると頭、右腕、左腕、脚部の4パーツの装甲値が均等に減っていく。

“メダチェンジ”できるメダロットはほかにもたくさんいるぞ!!



アクション（キッズ・冒険）
ゲームボーイ　イマジニア
2000年6月発売予定　価格各3980円（税別）

ハローキティの スウィートアドベンチャー ダニエルくんにあいたい

ディアダニエルの スウィートアドベンチャー キティちゃんをさがして

女子中高生に人気のキティが、アクションゲームになって登場！　今回は、幼なじみのダニエルが活躍する別バージョンも同時発売なのだ。ふたりともかわいいので、どっちにするか迷っちゃうね！

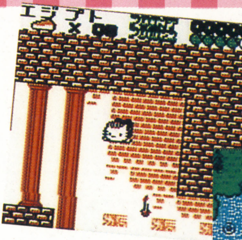
キティとダニエルが、世界中を大冒険！

離れ離れになってしまった幼なじみを捜し求めて、アメリカやハワイ、中国、東京などの世界各地を舞台に大冒険をくり広げるこのゲーム。キティはダニエルに会うため、ニューヨークへ。一方、ダニエルはキティをビックリさせようと、内緒でロンドンに向かったのだった。

それぞれの国に到着すると横スクロール型のアクションゲームがスタート。キティやダニエルが飛んだり跳ねたり活躍するぞ。ステージクリアー後にもらえる“ラブラブポイント”を集め、ふたりを無事に再会させよう！



←幼なじみのキティに会うため、いざ冒険の旅に出発！



↑キティとダニエルの多彩なアクションを駆使して、オールステージクリアーを目指すのだ！

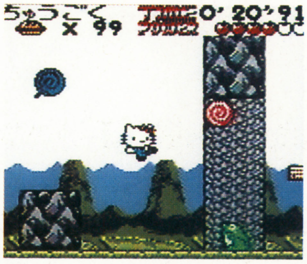


↑ピラミッドのあるエジプトに到着。キティに会えるかな!?

←世界各地を移動中のキティ。もうすぐで日本に到着だ。

“ラブラブポイント”を集めて、素敵な御褒美をもらおう！

各ステージで好成績を残すと、キティとダニエルの相手に対する気持ちを得点化した“ラブラブポイント”がもらえるのだ。ポイントが溜まると、いろいろなコスチュームやアイテムが使用できたり、隠しステージへ進めるようになるぞ。また、最終的なポイント数によって、さまざまなエンディングが見られるのだ。

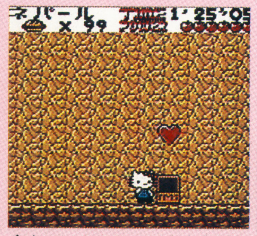


↑パワーアップアイテムとは別に、ステージ内には体力回復などのアイテムがあるぞ。

KITTY

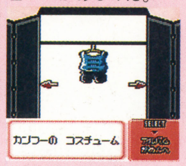
コスチュームに着替えることでパワーアップするキティ。コスチュームにはそれぞれ異なる特徴があるため、ステージに合わせたコスチューム選びが重要だ。短い時間でステージクリアーすれば、残り時間によって“ラブラブポイント”が加算される。





↑ネパールステージの途中で宝箱を発見。残り時間を気にしつつアイテムを取っていこう。

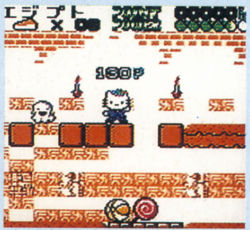
↓カンフーや人魚など、さまざまなコスチュームがあるのだ。



DANIEL

ジャンプアクションを使って“ラブラブポイント”を稼ぐダニエル。パワーアップアイテムを取ると、前方宙返りやムーンサルトなどの大技ができ、技のレベルに合ったポイントを得られるのだ。アイテム数が増えるほど、より高度な技を使えるようになるぞ。





↑ダニエルのジャンプアクションが成功したことによって、130ポイントをゲットできた。

↓入手済みのアイテムを確認しよう。



楽しい“おまけ機能”を使って、ポイントをゲットしよう！

ステージをクリアーするだけでなく、ミニゲーム、メール、アイテム交換などの“おまけ機能”でも“ラブラブポイント”を得ることができる。ただし、ミニゲームで負けてしまうとポイントが少ししかもらえない。



←通信機能を使って、友だちと対戦をしたり、メールや自作のオリジナルメロディを送れるのだ。



←ミニゲームをクリアーすると“ラブラブポイント”のほかに、宝箱もゲットできるぞ。



↑本編のチャレンジステージで使用されたミニゲームは、通信対戦でもプレイすることができる。

釣り(スポーツ・シミュレーター)
ニンテンドウ64　ビスコ
2000年4月28日発売予定　価格7800円



本格派釣りゲーム

Bass Rush
バスラッシュ



スポーツフィッシングの代名詞的存在のバスフィッシング。そのすべてが体験できちゃう釣りゲーム、『バスラッシュ』がニンテンドウ64で登場するぞ！　もうすぐ5月というバス釣りシーズンなので、まずはこのゲームで練習してから本物のバス釣りに出かけてはいかがかな？

つりコン64を使えば さらにリアルな釣りが味わえる!!

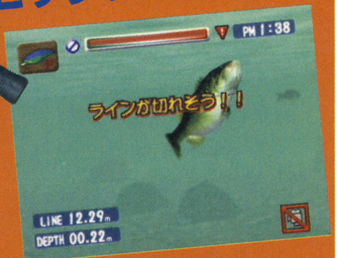
このゲームを本格的に楽しみたい人は、アスキーから発売されているニンテンドウ64用コントローラー、『つりコン64』(5980円)を使ってプレイしよう。この釣り専用コントローラーは従来の振動機能に加え、バスがヒットしたときのリール巻き上げ時に負荷がかかり重くなる“巻き上げ負荷機能”を搭載しているのだ。この機能によって実際さながらの釣り気分を十二分に堪能できるぞ。

これがつりコン64だ



↖バスがヒットしたときの手応えをリアルに体験できるコントローラーだ。

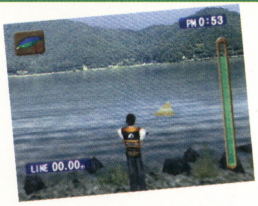
ビッグフィッシュ!!



↑大物のバスがヒット！　ラインが切れないように気をつけながら、リールをどんどん巻き上げていこう！

リアルバスフィッシングゲームが満を持して登場!!

本物さながらのリアルなバスフィッシングが楽しめる『バスラッシュ』。このゲームの特徴は、視点切り替え機能があること。視点を切り替えることによって、水中でのルアーのアクションや、魚がどんなふうにルアーに反応してアクションを起こすかなどをバッチリ確認できるのだ。また、ゲーム中に登場する6つの湖はすべて実在の湖だし、各ポイントも忠実に再現。この1本で実際のバス釣りのノウハウが学べてしまうというわけだ。



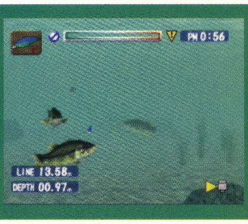
⬅実在する湖の各ポイントでバスフィッシングができるのです！



➡ラージマウスバスを釣ったぞ。大きさはまあまあですなあ。

選べるモードは4種類!!

釣りまくれ



フリーフィッシング

気温や水温を自由に設定して釣りを行うモード。初めは北浦、河口湖、野尻湖の3つでしか釣りが行えないが、トーナメントモードを勝ち進むと最大6つの湖で釣りができるようになるぞ。トーナメントまえの練習に利用せよ。

優勝めざせ



トーナメント

真のバスアングラーを目指し、各湖で行われるトーナメントを制していこう。もちろん対象魚はブラックバスのみ。そのほかの魚を釣っても意味がないぞ。全6戦を勝ち抜くと、幻の湖を選択できるらしいが……。

大物だぜぇ！



レコード

いままでに釣った魚ごとのベスト5や、各トーナメントの上位5名までの大会記録を見ることができる。ちなみに、レコードとして記録される魚は全部で11種類。すべての魚種を釣り上げることができるかな？

釣りを学べ



参考資料

登場する魚の生態や、各ルアーの解説を見ることができるモード。ルアーの解説では、“どんな場所で使うか”とか“どんな動かしかたをすればいいか”ということが学べるので、実際のバスフィッシングの勉強にもなるぞ。

初心者はこのルアーを使え

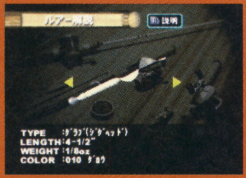
このゲームではワームやミノーなど、数多くのルアーが登場。初心者の人はどれを使えばいいのか迷うはずだ。ここでは当編集部がおすすめする初心者向けルアーを3つ紹介しよう！

スピナーベイト



↑リトリーブ（リールを巻く）操作を行うだけでオーケー。障害物等に根掛かりしにくいので、初心者には扱いやすいぞ。

ワーム



↑リールを巻いたり止めたりする動作を交互に行おう。ジグヘッドタイプを使う場合は、岩に当てるように使うと効果的。

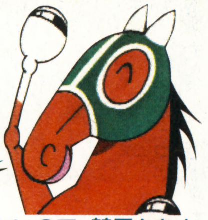
バイブレーション



⬅音が出るルアー。ほかのルアーよりもアピール度が高い。

競馬（予想・データ）
ゲームボーイ　ヘクト
2000年4月28日発売予定　価格3980円

簡単操作の予想ゲーム



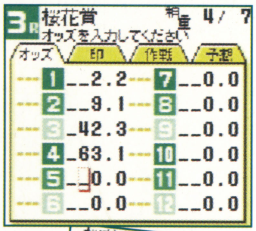
競馬場へ行こう！ ワイド



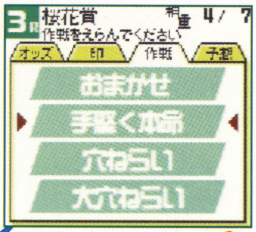
単勝オッズを入力するだけの手軽さで、簡単に馬券予想ができちゃう『競馬場へ行こう！ ワイド』。これまでに発売された馬券予想ソフトのように、馬券購入傾向や馬評価などの細かい情報を入力する必要がないので、競馬をあまりよく知らない初心者でも簡単に扱えることができるのだ！ もちろん新しく導入されたワイド馬券（予想した2頭の馬が3位以内に入ればオーケー）にも対応。

データを入力して予想

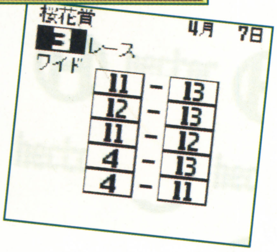
予想に必要なデータは、新聞や競馬場等に表示される単勝オッズのみ。あとは、出走馬の中にイチ押しの馬や予想からはずしたい馬がいる場合には、その評価を設定するだけでオーケーだ。"手堅く本命"や"穴狙い"などの予想傾向を設定することもできるぞ。



⬅予想したいレースの単勝オッズを入力するだけなのです。

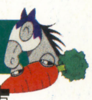


➡4つある購入傾向の中からひとつを選んでみよう。

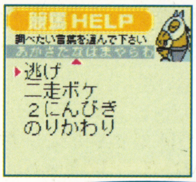


➡こんな予想結果になりました。果たして当たるかな。

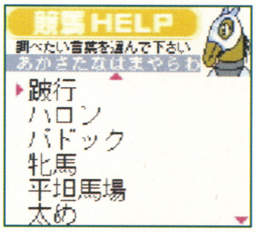
競馬用語もバッチリ



データ入力時に競馬新聞を読んでいて、わからない単語があった場合は"競馬HELP"モードを利用しよう。このモードでは競馬初心者には難しい競馬用語を、じっくりと解説してくれるのだ。

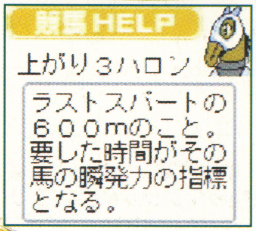


⬅「3ハロンって何？」なんて思ったら、このモードで検索せよ。



⬆50音順にならべられているので簡単に検索が可能！

競馬博士になれる！



⬅ほらこのとおり。簡単に競馬用語が学べちゃうぞ。

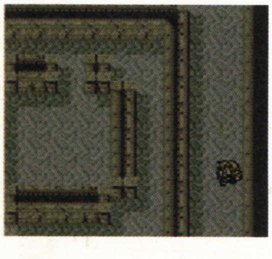
RPG（冒険・ファンタジー）
ゲームボーイ　J・ウイング
2000年6月30日発売予定　価格4800円（税別）

ダンジョンセイバー

対戦型のダンジョンRPGが登場!!



対戦する両軍がお互いに、自陣を守るダンジョンを作成して対戦する。そんな画期的なシステムのダンジョンタイプRPGが発売されるのだ。相手の攻撃をしのぐためのダンジョンは、トラップやモンスターの配置を工夫して難攻不落のものにしあげよう。敵陣に攻め込む部隊の編成も細かな設定が可能だ。登場モンスターは200種類以上。強力なユニットを編成して、戦闘にのぞむのだ。メインのストーリーモードでは、プレイヤーが12人のキャラクターから主人公を選び、それぞれ個別に用意されたストーリを進めていこう。


⬅複雑な地形のダンジョンを敵より早く攻略するのだ。

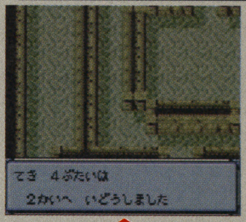
オリジナルダンジョンを作れ!!

モンスター召還



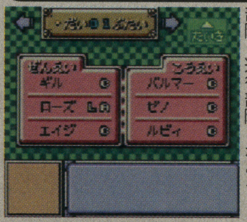
⬅強力なモンスターを自分の部隊に迎え入れよう。

侵攻開始



⬅敵ダンジョンに侵攻。慎重かつ大胆に攻め込め。

部隊編成



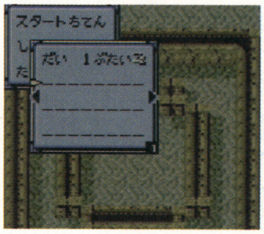
⬅部隊は大きくわけて守備部隊と進行部隊がある。

ダンジョンを作成

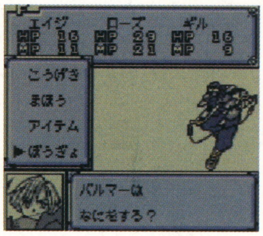

⬅自分の思惑どおりに敵を罠にはめる快感は格別だ。

戦闘もアツイ!!

キャラクターには属性と種族があり、相性や使用できる魔法が決められる。キャラクター固有の技や魔法で、勝利を収めよう。



➡バトルのポイントはバランスのよい部隊の編成だ。



⬅戦闘はコマンド入力とオートバトルに両対応だぞ。

新作スクープ

アクション（パズル）
ゲームボーイ　ナムコ
2000年6月29日発売予定　価格3800円

Mr.★DRILLER ミスタードリラー

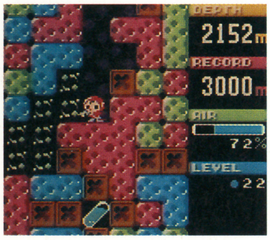


アーケードで人気のアクションゲームが登場！

足元にあるブロックを壊して、地面を掘り進んでいく人気アクションゲーム『ミスタードリラー』が、ついにゲームボーイに登場するぞ！用意されているモードは500メートル地中を掘り進むとゲームクリアーとなる“お試し500mモード”と1000メートル地中を掘り進める本気で1000mモード”、ゲームオーバーになるまでひたすら地中を掘り進められる“とことんドリラー”の3つがあるのだ。



↑難易度によってスタートする位置が変化するのだ！



↑大きいブロックを壊すと、まわりのブロックも落下する！

ルールは簡単！下に掘り進め！

足元にある赤や青、黄色など大小さまざまな形をしたブロックを、ドリルで壊していき地下を目指そう。地中には壊すことができないブロックもあるので、そのときは横方向に掘る必要があるのだ。しかし、横方向に掘ってしまうと上のブロックが崩れ落ちてくるので注意しよう。落ちてきたブロックが同じ色のブロックにふれたときは、その瞬間にブロックがくっついて落下が止まるぞ。



↑とにかく下に向かって掘り進め。壊せないブロックもありますぞ。

↑横方向に掘ると、上に残っているブロックが落下してくるので注意。

エアーが切れたらゲームオーバー

このゲームは空気の薄い地中を掘り進むので、地中に埋まっている“エアカプセル”を取って空気を補給しながら進まなくてはならない。空気の残量が0になったらゲームオーバー。また、落ちてきたブロックに押しつぶされてもゲームオーバーだぞ。



↑空気の残量が減ってきた。はやくエアーカプセルを取らないと危険だぞ。



↑エアーカプセルを目前にして残量が0に。はやめに空気を補給しようね。

新作スクープ

麻雀（テーブルゲーム）
ゲームボーイ　アテナ
6月30日発売予定　価格3800円

井出洋介の麻雀教室GB

井出名人といっしょに麻雀を学ぼうぜ！

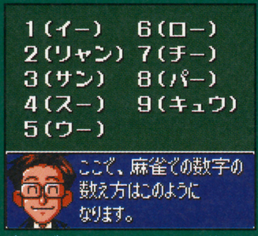
テレビでおなじみのプロ麻雀士、井出洋介氏監修の『井出洋介の麻雀教室GB』。このゲームは「麻雀をやりたいけど、ルールがイマイチわからない……」なんて言っている人におすすめの1本だ。なんと井出洋介プロが自ら講師となって、基礎知識やルール、点数計算など麻雀に関することを懇切丁寧に教えてくれちゃうのだ！　もちろん通常の対局モードやトーナメントモードも用意されているので、麻雀初心者以外の人でも十分に楽しめるぞ。



↑用意されているモードは3つ。くわしくは右を参照せよ。

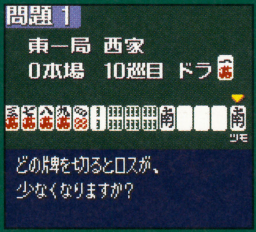
麻雀教室

このモードでは2週間の講義方式で麻雀についてのレッスンを受けることができる。レッスンでは、牌の名称やルールなどをすべて学ぶことが可能。さらに、文字だけでわかりにくいところは図解付きで説明してくれるのだ。また、約500問の麻雀に関するクイズも用意されているので、レッスンが終了したらクイズでおさらいしよう。クイズが不正解の場合でも、懇切丁寧な解説でフォローしてくれるので、まさにいたれりつくせりのモードだ。まずはここでしっかりと知識を身につけよう。



↑まずはルールについて学んでいこう。井出名人が図解入りでくわしく教えてくれるぞ。

↓レッスンが終わったら、さっそくクイズでおさらいだ。見事正解を選ぶことができるかな？



フリー対局

対戦キャラクターやルールなどを自由に設定して対局することができるモード。用意されたキャラクターは全部で14人。それぞれ個性的な打ちかたをしてくるぞ。

好きなだけ麻雀を打て！

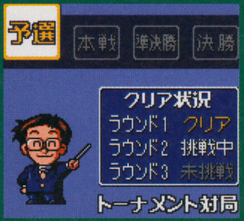


➡対戦する3人のキャラクターと対局ルールを設定できるので、自由に遊ぼう。

トーナメント対局

予選、本戦、準決勝、決勝と指定された通過条件をクリアーしていく対局モード。対戦相手の打ち筋を見極めながら戦うことが勝利への近道となるのだ！

優勝目指して勝ち進め！



⬅指定された通過条件をクリアーせよ。果たして決勝まで行けるかな？

新作スクープ

アクション（スポーツ）
ゲームボーイ　コナミ
2000年春発売予定　価格未定

MUSCLE RANKING 筋肉番付GB2 〜挑戦！究極バトル〜（仮題）

ちょうせん！きゅうきょくバトル

テレビ番組の興奮をゲームボーイで再現した第1弾に引き続き、競技を一新した新作の登場が決定した。企画・監修は番組のプロデューサー、樋口潮氏が担当。友だちとの通信対戦も可能だぞ。

あの『筋肉番付』にふたたび挑戦するのだ!!

遊べる競技は全6種類！

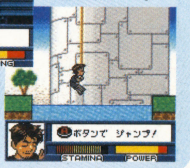
今作でプレイできる競技はどれも新登場の6種類。とくに人気の高い"SASUKE"シリーズからはこの春、新登場した"SASUKEジュニア"に挑戦だ。ほかにもおなじみの競技が満載。キミはすべてクリアーできるか！？

SASUKEジュニア

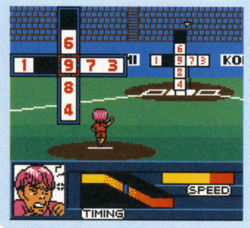
数々の難関が襲いかかってくる"SASUKE"シリーズの最新版。番組を見ればわかるとおり、すべての関門をくぐり抜けるのは至難の技。今月はそのうち2点を紹介しよう。



⬅全身を使って移動していく。タイミングをはずすと一巻の終わり。



➡スタミナや体力に戦略、さまざまな要素がクリアーには必要だ。



⬅狙いがはずれるとほかの的に当たることを期待しにくい。

ストラックアウト クロス

筋肉番付の代表的な競技、"ストラックアウト"に難易度を上げたクロスバージョンが登場だ。限られた球数で9枚の的をすべて破らなければならない。これまで以上に正確なコントロールがないとすべてをクリアーすることはできない。

- ゲームメーカー
- ワークアウトガイズ
- スーパーダイブ '97
- 三色筋肉

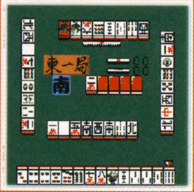
新作スクープ

テーブルゲーム（花札・麻雀）
ゲームボーイ　J・ウイング
2000年6月発売予定　価格4800円（税別）

華蘭虎龍学園 〜花札・麻雀〜

テーブルゲームの定番、花札と麻雀を1本で遊べてしまうのがこの『華蘭虎龍学園』。ふたつともそれぞれ3つのモードが用意されていて、じっくりとプレイできるのだ。"華蘭虎龍学園"というのは対戦相手の女の子が在籍する学園の名前。16人のライバルに勝ち抜いていくのだ。

1本で2種類遊べる！ おトクなテーブルゲームソフトが登場!!



⬆麻雀を知らないなんて戯言を聞いてられない！



⬆安上がりでもなんでもとにかく上がるのだ。

麻雀

本格的な4人打ちの麻雀を題材に、3つのモードでかわいい女子生徒たちと対局するのだ。

総当たりモード

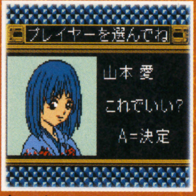
対局相手は3人とも敵。半荘戦でトップを狙え。

コンピュータモード

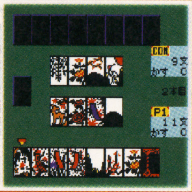
徐々に強くなる対戦相手に勝ち抜いていこう。

対戦モード

ふたりのプレイヤーとコンピューターの対局。



⬆16人のなかからキャラクターを選択するべし。



⬆ルールは単純だが相手の手を読む技術が必要。

花札

花札にはいくつかの遊びかたがあるが、ここではポピュラーな"こいこい"での勝負を行う。

トーナメントモード

全8回戦の対戦を行って勝ち抜いていこう。

段位認定モード

有段者10人と対戦して免許皆伝をめざそう。

対戦モード

通信ケーブルを使っての対人対戦ができる。

新作スクープ

パズル（学習）
ゲームボーイ　エム・ティー・オー
2000年4月28日発売予定　価格4280円

漢字deパズル

クイズ形式で、漢字を覚えよう！

漢字の勉強ができちゃうパズルゲーム『漢字deパズル』が登場。ゲームボーイならではの、手軽さと気軽さをテーマにしたモードが収録されているので、楽しみながら漢字が学べるのだ。

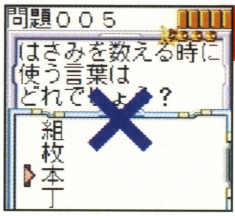
4つのゲームが遊べるぞ！

遊べるモードは全部で4つ。穴埋め問題やクイズ形式のものなど、どのモードも趣向を凝らした飽きさせない作りだぞ！



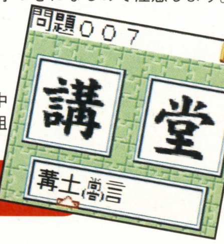
⬅趣向を凝らした4つのモードが用意されている。すべてのモードを極めて漢字博士を目指そう！

スパルタンZ



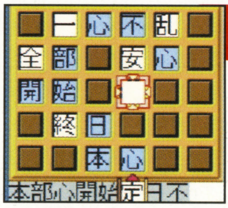
⬅4択のクイズ形式で出題される。制限時間内に答えないとお手つきになるので注意しよう。

漢字ジグソー



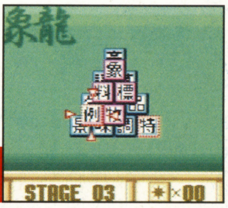
➡用意されているパーツの中から、いくつかのパーツを組み合わせて漢字を作るのだ。

漢字ナンクロ



⬅漢字で熟語を作っていくクロスワード。すべてのマス目を埋めればゲームクリアーだ。

象龍



➡駒に書かれている漢字を組み合わせて熟語を作ると、駒が消える。全部の駒を消せるかな？

新作ゲームクロスレビュー

4月7日～4月29日

NINTENDO64 4月7日	NINTENDO64 4月7日	NINTENDO64 4月21日
大刀 (DAIKATANA)	**ガントレット レジェンド**	**井出洋介の麻雀塾**
		
KEMCO／6980円 アドベンチャー・アクション	エポック社／6800円 ファンタジー・アクションRPG	セタ／5800円 麻雀・テーブルゲーム
仕掛けやワナを解除しながら、16のミッションをクリアーしていこうう。敵を倒すことで自分のスキルを上げられるぞ。	メモリ拡張パックを使うことで、4人同時プレイが可能。伝説の武器を捜し出して、魔王スコーンを倒すのだ。	プロ雀士の井出洋介名人が監修。個性豊かにしゃべり、考え、行動するキャラクターたちと対局を楽しもう。

バカタール加藤



こんにちわ。バカタール加藤です。週刊ファミ通からファミ通64＋に移ってきました。ということで、今回からクロスレビューも始めることになりました。月刊だから、1年間に12回しかないのが残念だけど、どうぞ末永くよろしくお願いします。

大刀 (DAIKATANA)	ガントレット レジェンド	井出洋介の麻雀塾
7	7	6
オリエンタルな世界は雰囲気十分。操作系は複雑だが、よく練られている。3Dなので、とっつきにくい印象だが、やると案外覚えゲーで、着実に一歩一歩進めるようになる点に好感。あと、何気ない音の演出が絶妙。徐々に静かにハマれたのだ。	アーケードからの移植なので、その分テンポがよく、入りやすい。RPG要素、キャラクターの多さもゲームをにぎやかに。4人同時対戦もでき、ハヤリのネットワークRPGっぽさも味わえる。雰囲気はいかにも海外ゲーな感じだけど、作りは丁寧です。	家族と麻雀を打つという独特のノリをうまく表現してる点は○。人間観察の成果とも感じられる、いわば普段着の麻雀。あとは、それを求めるユーザーがどれだけいるかどうか。ヘルプ機能で、安全牌や上がりやすさが確認できるのは勉強になる。

田原誠司



丸髭流名誉師範の田原です。10点は歴史に残る大名作、9点はゲーム好きの知り合いに薦めまくる、8点は自分で買う、7点はいいよこれ、6点はお好きなら、という基準で点数をつけるので参考にしてくだされ。8点以上がたくさんあるといいな。

大刀 (DAIKATANA)	ガントレット レジェンド	井出洋介の麻雀塾
5	7	6
ブレードランナー的な世界観が売りのようだけど、ちと古いかも。アクションよりも謎解きにウェイトが置かれていて、反射神経系の爽快感より脳ミソ方面の達成感を満たしたい人向け。適度に描き込まれた背景がぐりぐり動くから3D酔いに注意。	指は疲れるけど、こりゃーいいよ。なにしろオリジナリティーがある。放置しておけば無限に沸きでるザコ敵や力押しでもなんとかなってしまうゲームシステム。久々のアメリカ的野放図さが楽しい。マルチプレイもバカ騒ぎができてナイス。	まさにポリゴン人形といった趣のキャラクターがいい味だしてる。他人の捨て牌を見るために画面を切り替える必要があるのはちょっと手間。思考ルーチンは本格派で、ゲームならではの派手さは求められない。まじめな麻雀ファン向けの1本。

本田やよい



今月からレビュアーとして参加することになりました。よろしくね。世間的な評価はさておいて、ゲームに慣れていない女の子が遊んで楽しいかどうかを基準に採点させてもらいます。あとプレイヤーの身になって作られていれば点数高いです。

大刀 (DAIKATANA)	ガントレット レジェンド	井出洋介の麻雀塾
5	7	7
ゲームをプレイしただけでは世界観が頭に入ってこない。デモで演出と説明がもう少しほしいところ。照準が一定の場所で定まらないため、敵を撃つのに四苦八苦。プレイし直すたび同じメッセージを何度も見なければならないのは正直つらい。	いかにも昔の洋ゲーって感じで大味だし、ちょっととっつきにくいんだけど、やり始めると意外と夢中になれる。キャラクターが複数いるけど、どれを使っても遊びかたにはあまり大差ない気がする。ひとりで遊ぶより多人数で遊んだかたが楽しい。	牌譜モードが意外とめっけもん。ただ麻雀大会の記録を見るだけかと思いきや、打ち手と交代して途中参加できるのがいい。家族モードはふつうの麻雀。キャラクターの会話がちょっとうざったい感があるけど、打ちかたに個性があるので長く遊べる。

デビル藤原



元週刊ファミ通編集者のデビル藤原です。ペンネームの由来は、幼少のころ自分がデビルマンだと思っていたから。親にしかられた際に「デービール！」と叫び変身ポーズを取り、さらに親の膝へ低空ドロップキックを喰らわせ怪我をさせました……。

大刀 (DAIKATANA)	ガントレット レジェンド	井出洋介の麻雀塾
7	8	6
見た目は『DOOM』系なのだが、敵を倒しまくるというよりも謎解き部分に重点がある。Cボタンで移動するのがなじめない感はあるものの、慣れてしまえばストレスなくプレイすることができると思う。ゲームの世界観は個人的には好きです。	3Dになったのでチョイ雰囲気は違うが、力押しでガンガンさきに進めるのはいまも昔も変わらずって感じ。アイテム集めや謎解きが加わったので、ひとりプレイでも十分に楽しめるが、やはり4人同時プレイでギャーギャー騒ぎながら遊ぶのが◎。	相手の捨て牌が見える画面のままプレイしたいのに、相手がしゃべると画面が突然切り替わるのがストレス感じます。実際のプロアマ混合麻雀大会での牌譜データを見られるモードは、プロの打ち筋を研究できるので麻雀好きの人にはおすすめ。

NINTENDO64　忍たま乱太郎64ゲームギャラリー

●4月14日発売　●6480円
●カルチャーブレーン

人気アニメ『忍たま乱太郎』を題材にしたゲーム集。アクションやパズルなど4つのモードで遊べるぞ。

GAMEBOY　遊戯王モンスターカプセルGB

●4月13日発売　●4500円
●コナミ

大人気のカードバトルゲーム『遊戯王』の最新作。自分だけのデッキを作り上げてバトルを勝ち抜け。

NINTENDO64　4月27日
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



任天堂／5800円
冒険・アクション

3日以内に月の落下を阻止することが目的。さまざまなお面をかぶることで、いろんな能力を発揮することができる。

9 不気味なオープニング。デクナッツの姿。そして、3日間。導入部分としてこれ以上ない緊迫感。ひとつの縛りが新たなゲーム性、演出をも進化させた。いきなりその世界にどっぷりと引き込まれる幸せ。やっぱりこの世界が好きだ。革新的続編。

9 前作のシステムを引き継いだということは、プレイヤー自身の経験値も活かせるわけ。そのぶんだけ謎が難しくなっているのだと見た。シリーズ中もっとも手強い『ゼルダ』かもしれない。『時のオカリナ』がまだの人は、先に遊んでおこう。

7 最初の3日間を受け入れられるか否かで、評価は大きく変わる。そこを越えれば従来の『ゼルダ』。自由度の高い冒険が待っている。とはいえ、失敗するたびに何度も同じ工程を繰り返すのはかなりつらい。好きなように遊ばせてほしかったなあ。

8 プロローグ部分であろう最初の3日間は、一度は必ず失敗する。もちろん僕も失敗。でも、それでやる気を削がれるわけではない。いたるところにユーザーを飽きさせない趣向を凝らしているので、けっきょくプレイし続けちゃうんだよねえ。

NINTENDO64　4月28日
バスラッシュ



ビスコ／7800円
釣り・シミュレーター

リアル感を追求した釣りシミュレータ。実在する6つの湖が登場し、各ポイントも忠実に再現されているのだ。

8 実在の湖で、しかも実写撮りこみの背景。魚のグラフィックも美しく、臨場感はバツグン。かと言って、リアルすぎて釣れないなんてこともなく、ゲームとしてのさじ加減をわかってる。既存の釣りゲーの方向性をそのまま詰めた良作。安定です。

7 くそリアリズムでもなくシンプルすぎもしない釣りシミュレーター。つまり釣りというモチーフを適度にゲームらしくしてはあるけど、釣り本来の楽しさを損ねるほどのアレンジは加えられていない。それにしてもニンテンドウ64のグラフィックって魚を描くのに絶好だね。

7 いろいろ試しているとだんだんコツがわかってきて楽しくなる。釣りコンで遊ぶとかなり恥ずかしいんだけど、コレがまた楽しい。ヒットしたときのドキドキ感がたまらない。初心者向けにもっと釣りを好きになれるモードがあるとよかったなあ。

8 いろんな部分にこだわりが見られる釣りシミュレーター。とくに実在する湖の各ポイントで釣りができるので、実際のバス釣りへ行く僕にとっては教科書的ソフトかも。エコギア製のワームが使えるのも釣りファンの僕としてはうれしいかぎりです。

NINTENDO64　4月29日
実況パワフルプロ野球2000



コナミ／7800円
スポーツ・野球・育成

最新データを搭載した人気シリーズの最新作。サクセスモードでは、新しい特殊能力が多数追加されている。

10 粗捜しをしてみたが、シナリオモードがプレイステーション版のマイナーチェンジであること以外、何も見つからない。しかも特殊能力がけっこう増えてるし。現代野球ゲームの最高峰はさらに高く。そして、ニンテンドウ64版こそが最強である幸せ。

9 野球ゲームの王道。最新作というよりは最新データ版と呼びたい。プロ野球のさまざまな記録へのこだわりも含め、ディープな野球ファンほど感心する作り込みが行われている。もちろん初心者でもok。練習モードの充実ぶりもうれしい。

8 走塁から投球、打撃に至るまでオートとマニュアルが細かく選べるので、わたしのようなヘボプレーヤーでも熟練者と楽しく対戦できる。モードも多彩で飽きないんだけど、シナリオモードが好き勝手に遊べないのが不満。まあ仕方ないんだけどね。

9 最新データになっただけでもファンとしてはうれしいのに、選手の特殊能力が増えているのには涙もの。さらに、サクセスモードはプレイステーション版と同じ社会人編にもかかわらず、選べる会社がひとつ増えているのにも感激しました。

GAMEBOY　4月7日
VS レミングス



J・ウイング／4500円
パズル

動き回るレミングスに指示を与え、制限時間内に出口へ導こう。通信機能を使って対戦することもできるようになった。

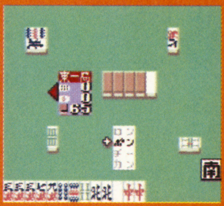
7 大昔パソコン版でハマった『レミングス』だが、いまやってもやっぱり楽しい。レミングスに指示を出しゴールへ導くというおもしろさは、色褪せぬものと実感。とはいえ、肝心のVSモードが、ひとり用と基本的にやることは同じで、あまり意味が感じられず、ちと残念。

7 ゲームボーイの画面の小ささが欠点になってしまうゲームが多いなか、これは小ささゆえの味が出てますな。いまどきのゲームと比べるとテンポが遅いかなとも思うけど、そこを楽しむゲームです。私の点数にはノスタルジー加点が1点入ってます。

5 コマンドが見づらい。レミングにカーソルを合わせる微調整が難しい。クリアーできる状態で早送りできない。ゲームが始まると何人助ければいいのかが表示されないなど細かな不満点が多い。携帯機で遊ぶには向いてないような気がするなあ。

7 じつは『レミングス』初体験。手軽に遊べるという点では、まさに携帯ゲーム向き。遊べるステージが盛りだくさんなものの、フィールドを見渡すときのスピードの遅さにイラつきます。でも、及第点はクリアーしているので安心して楽しめる。

GAMEBOY　4月14日
聖牌伝説



ギャップス／2800円
麻雀・ロールプレイング

ストーリーモードはRPG仕立てになっており、麻雀で勝つごとにどんどん強い役が使えるようになるのだ。

6 ストーリー仕立てにしたのは、麻雀初心者でも入りやすい内容。そのストーリーも好感触。が、初心者ほどザコ戦で時間がかかったりするし、麻雀と物語性の融合は、かなり難しいハードルだったのでは。配牌がウソくさいような気がしたけど、それはそれでいいかも。

5 ゲームボーイカラーで遊んでも牌が見づらいです。とくにソーズなんか画面にちょっと汚れがついてるだけでも見まちがってしまうほど。コンピューターのザコキャラは何も考えてないようで、強い奴は考える時間が長い。かなり忍耐力が必要。

5 ストーリーがくだらない。牌がたてに長くて見づらい。どの敵に振り込ませればクリアーできるのかが打ってる最中に表示されず、不親切。フリー対局で敵を選んでも、特徴はおろか名前も顔も画面上に表示されず、選ぶ意味がない気がする。

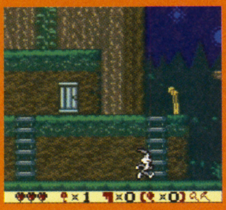
5 なんか配牌がウソ臭い気が……。さらにコンピューターの思考時間が長い。でも、RPG仕立てのモードは装備アイテムで技が使えたり、キャラがレベルアップしたりと遊び心満点。さきに述べた2点についてガマンできればそこそこ楽しめる。

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品と同様のもの）を使用しています。サンプルが入手できなかったゲームについては、欄外での紹介とどめ評価はのち号で掲載します。
※発売日の上のレビュアーのマークは、その批評家がオススメするソフトです。
※数字は10点満点の総合評価です。

GAMEBOY　ドラえもんのクイズボーイ
●4月21日発売　●3800円
●小学館プロダクション
マンガでおなじみの登場キャラクターたちと、クイズ大会で競い合おう！ 問題数はなんと4500問も。

GAMEBOY　パズルボブル4
●4月28日発売　●3800円
●アルトロン
あの名作アクションゲーム『パズルボブル』がゲームボーイで復活。今回は120のステージがあるぞ！

GAMEBOY 4月21日 バックスバニー クレイジーキャッスル



ケムコ／3980円

キッズ・アニメ・アクション

人気キャラクターのバックスバニーが主人公。ステージ内にある8つの鍵を集めれば、ステージクリアーだ。

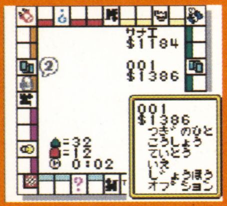
【6】追ってくる敵がコワイ！が、そこに昔の面クリゲーテイストを感じたり。ジャンプができないのは、アクションが苦手な人への配慮だとしたら、ゲーム性に謎が残る。頭を使って進める反面、追ってくる敵から逃げ回るの忙しい。絵はキレイだけど。

【5】よく言えばオーソドックスな作りだが、悪く言えば古いタイプのゲーム。鍵を8個集めるとステージがクリアーできるのだが、フィールドのデザインが中途はんぱ。パズル要素とアクションの必要度のバランスがもいまいちで、達成感が薄い。

【4】ひと昔まえの面クリア型ゲームという印象を受ける。面が進んでも遊び方がほとんど同じだし、できることが限られているので、先へ進む前に飽きてしまう。すぐやられるわりに、コンティニューがパスワード方式ってのもなんだか前時代的。

【6】ゲーム開始時はジャンプで敵をかわせないことにイラつきを覚える。しかし、ものすごい勢いで追いかけてくるオオカミらしき敵が出現するステージから、とつぜんおもしろくなった。そう、敵とバックスバニーの追いかけっこが楽しいのだ。

GAMEBOY 4月21日 DXモノポリーGB



タカラ／3980円

経営・ボードゲーム

世界的に人気のあるボードゲームのゲームボーイ版。土地やホテルなどの物件を売買して、資産を増やそう。

【5】対戦人数を4人にしたのは待ち時間の短縮になり、ひとりプレイ用としては英断だ。が、通常のボード上にコマの位置や誰の物件かなどが表示されないので、状況が把握しづらく、サイコロを振って進むだけになりがち。画面にいかに情報を表示するか、考えてほしかった。

【6】1台で4人プレイができる点はなかなかのサービスだと思う。ゲーム中に状況を確認するのがやや面倒なのと、コンピューターのキャラクターの反応がひねりに欠ける点は残念。モノポリー上級者向けかも。でも長く遊べるゲームだと思います。

【6】全員のコマがマスに止まる過程を早送りできないのでイライラ。交渉時、画面が見づらいうえに総資産などの情報が見れず不便。ボード上の土地の所有者や空き地などの情報が、パッと見でわかる画面がほしい。対CPU戦は比較的楽勝で爽快。

【5】ボードゲームは、つねに他人の状態を把握しておく必要がある。でも、どの土地が誰の所有なのか？　ほかの人はいまどのマスに止まっているのか？　ということがひと目でわからない。そういった意味ではかなり遊びづらいゲームである。

GAMEBOY 4月21日 バーガーパラダイス



ギャップス／2980円

料理・シミュレーション

オリジナルハンバーガーを作る楽しさと、そのハンバーガーを売って店を大きくしていく経営を楽しむことができる。

【7】基本は『バーガーバーガー』。それを思いっきりシンプルに。やれることが少ない分、サクサク進められるのは携帯機向き。でも、サクサク進み過ぎて、あっという間に終わった。シミュレーションゲームと考えると、やや食い足りない人もいるかも。

【7】ゲームソフトは安けりゃいいってもんではないと思うが、2980円でけっこう本格的なハンバーガーショップごっこができるのはうれしい。自分が編み出したハンバーガーの味に対するランクづけには反論したい点もあるがソツのないできの1本。

【5】どう考えても不味いメニューのほうが、味のバランスを考えたメニューより評価が上っていうのが納得いかない。どの画面のときにどのボタンを押すと何が表示されるのかがわかりづらく、操作が繁雑。たんたんと進み、全体的に味気ない印象。

【6】さまざまな食材を組み合わせてオリジナルバーガーを作るのは楽しい。でも、ライバル店とのレシピ対決で勝手にレシピが決められてしまうのはどうかと思う。また、どうみてもクソまずそうなものを作ったのに評価が高いことがあるのも疑問。

GAMEBOY 4月27日 メタルギア Ghost Babel



コナミ／4500円

ハードボイルド・アクション

さまざまなアクションを駆使し、敵に見つからないように敵基地へ潜入せよ。通信機能を使って対戦も可能。

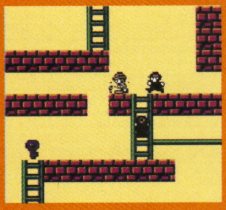
【7】『メタルギア』ならではのおもしろさは再現されているし、少ないボタンの中で操作系もよく考えられていると思う。レーダーが小さくて見にくいのはしかたないが、やはり残念。レーダーやカメラの可視範囲がわかりにくいのが気になったが。

【7】ハードボイルドな味つけのかくれんぼゲーム。グラフィックの描き込みかたやキャラクターの動き、そしてサウンドに匠の技を感じさせる。ステージクリア制にしたのは大正解だと思う。途切れがちな集中力を持続させるためのベストな選択だ。

【6】『メタルギア』のあのドキドキハラハラ感を知ってる者にとっては、ふつうのアクションゲームになっててちと寂しい。重厚で大人向けなストーリーは相変わらずなだけになおさら。別物だと思えばよくできてるし、それなりに楽しいんだけどね。

【8】渋い演出とイカしたサウンドはまさに『メタルギア』。自分の視点でプレイができないものの、敵に見つからないように進入する緊張感は思ったほど損なわれていない。バーチャルトレーニングモードも、やればやるほど熱くなってしまう。

GAMEBOY 4月27日 ロードランナー ドムドム団の野望



エクシング・エンタテインメント／3980円

アクション・パズル・育成

アクションパズルの名作『ロードランナー』が復活!!　今回は動物育成の要素が加わった新モードもあるぞ。

【5】ストーリー仕立てのモードは、マップがあって動物を助けたりするものの、ゲーム自体はいっしょ。ゲームの中身にも工夫が欲しかった。あくまで昔の『ロードランナー』をやりたい人向けってことになるかな。懐かしさと楽しさと物足りなさが同居。

【6】救出した動物を育てるストーリーモードは、ほのぼのしていて好き。反面、ステージ構成が冒頭から難易度高めで、いきなり挫折感を味わわされた。もうすこし初心者にもやさしい作りにしてほしかった。けっこうハードな『ロードランナー』です。

【5】やっぱりひと昔まえのゲーム的感覚は否めないなあ。助けた動物を飼える点は目新しいといえなくもないけど、ゲーム本編とは関係ない気がする。主人公の動きが遅くてどうにもイライラする。ミスしても何回でもコンティニューできるのは親切。

【6】ストーリーモードの動物育成部分を楽しめるのか、それともウザく感じてしまうかで評価がわかれるところ。僕の意見は後者。でも『ロードランナー』というアクションパズルの部分は、これまでのシリーズ同様に楽しむことができるので安心です。

GAMEBOY　競馬場へ行こう！ワイド

●4月28日発売　●3980円　●ヘクト

単勝オッズのみを入力すれば、簡単に馬券予想ができる競馬予想ソフト。競馬用語の検索も可能。

GAMEBOY　フェレット物語 ディア・マイ・フェレット

●4月28日発売　●3980円　●カルチャーブレーン

現在若者に大人気のペット、フェレットを育成するゲーム。フェレットショーで1位を目指そう！

BEST PICKs of This MONTH

今月はコレがおすすめ





GAMEBOY 4月28日 大工の源さん ～カチカチのトンカチがカチ～



バイオックス／3980円
コミカル・パズル・アクション

大工の源さんが主人公のアクションゲーム。特性の違う3種類のハンマーを使いこなし、各ステージをクリアーしよう。

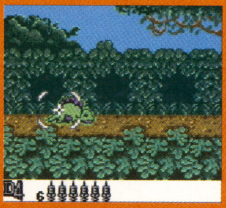
あれ、『大工の源さん』ってこんなだったっけ？と思ったら、けっこうリファインされてるのね。パズル的なゲーム性を重視した作りなので、その手のゲームが好きな人には○。アクションの爽快感はいまひとつだが、良質な作品という印象。

ゲームじたいはパズルの要素を多分に含んだのんびりしたアクションゲーム。ハンマーの使い分けにかなり頭を使う必要あり。悩まされました。全体のトーンや演出は低年齢層向けのベタなドタバタコメディーなので、私には正直つらかったです。

それなりによくできてると思うんだけど、敵や仕掛けのバリエーションが少ないので、落下して何度も何度も同じルートを辿らされると、プレイするのがだんだん苦痛になってくる。ずっと遊びたいかと聞かれると、首をかしげざるを得ないなあ。

オーソドックスなアクションゲーム。携帯ゲーム機であることを考えると、難易度、適度なパズル要素、ボリュームともちょうどいいのでは。でも、3種類のハンマーを要所要所できちんと使いこなせられるまで、ちょっと時間を要しますけどね……。

GAMEBOY 4月28日 ディノブリーダー4



J・ウイング／4800円
育成・RPG・アクション

育てたディノを仲間として連れ歩き、出現した敵と戦わせよう。通信ケーブルで友だちとディノの交換も可能。

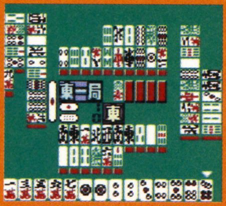
『ポケモン』的なモンスター集め、『たまごっち』的育てゲー要素、『どこでもいっしょ』的対話ゲー、そしてミニゲーム的なアクション要素……とゲームのデパート的内容に脱帽。それらを見事に融合した点に拍手。章ごとに出る教訓(？)もいい味です。

こりゃあ楽しい。PK合戦のような戦闘シーンもスリリングだし、恐竜たちとの会話もおもしろい。全体に流れるとぼけた味が効いていて親しみやすい仕上がりになってる。RPGファン以外にも広く受け入れられそう。ぜひ遊んでみてほしいね。

恐竜がかわいい!! 育てたり戦わせたりするのは楽しいんだけど、主人公の移動やアクション要素はいらないと思う。一度会話した人と二度話ができず、システムの説明が聞けなくなるのが不便。見た目の元気さとコマンドの"元気"の関連が不明。

アクション、RPG、育成と盛りだくさんの内容を詰め込んでいるにもかかわらず、バランスよく融合されているのはお見事。ステータス画面でディノの解説をしている文章を見るだけでもメチャクチャ笑える。僕が今月おすすめする1本である。

GAMEBOY 4月28日 麻雀女王



童／3980円
麻雀・テーブルゲーム

登場する対局相手は、すべて実在する女性のプロ雀士。対局以外にも点数計算や待ち牌を当てるクイズモードもあり。

実在の女性プロ雀士が登場する麻雀ゲーム。なので、絵はもちろんリアル系。アニメっぽいウソくさい女の子と打つよりもいいかも。が、それ以上に訴えるものがないのも事実。麻雀好きで女性と対局したい人向け。ターゲットが明確でよいです。

細かい部分での操作性の悪さは気になるものの、麻雀じたいはテンポよく対局できる。でも、実名で登場してるわりには女子プロ雀士が弱いかな。ハードの特性なのか、小さな麻雀牌はやはり見づらい。1時間以上続けて遊ぶなら目薬が必須。

プレー中に余計な会話や画像が入らないのは好感が持てる。牌は見やすいし、CPUが牌を切るのも早いのでサクサク進む。2種類のクイズはどちらも正解が表示されないので、腕試しにはなっても麻雀の勉強にはならない。おねえちゃんはかわいい。

対局相手がすべて実在の女性プロ雀士なので、架空のキャラクターと対局するよりも俄然気合いが入る。けれども各対局者が弱いような気がするのがちょっとマイナス。対局のテンポは非常によいので、サクサク打つことができるのはウレシイ。

GAMEBOY 4月28日 漢字 de パズル



エム・ティー・オー／4280円
HOW TO・クイズ・パズル

漢字を学べる学習ソフト。4種類のモードが用意されていて、それぞれ違った趣向で楽しむことができる。

4つのモードは、それぞれまったく違い、十分楽しめる内容。レベルも選べるし、問題数も多く、楽しみながら、実際に勉強になる。かなりハマッてしまった。我々編集者はぜひやるべきソフト。が、自分が小中学生だったらやりたがらないかも。

タイトルどおりゲームではなくパズル。プレイヤーの答えかたによって何かが変わるわけじゃないからね。お勉強っぽさがちょい強すぎる気はするけど漢字は覚えられそう。暇つぶしにはもってこいだと思う。これで通信対戦モードがあればなあ。

夢中になってプレイしちゃった。クイズやナンクロ、ジグソーなどモードが豊富で、しかも問題数が多いので飽きない。出題の順番が毎回同じなので、遊んでいるうちに正解を覚えちゃうけど、これは覚えること自体が目的のゲームなので許す。

4種類のモードで楽しみながら漢字を学べる。そのためこういうタイプのゲームにありがちな、ただ問題を解いていくだけの物足りなさを感じることがない。暇つぶしに最適なソフトなので、電車やバスに乗っての移動中にプレイするのが○。



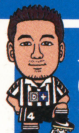
今月は、良作が多いです。『ゼルダ』と『パワプロ』はもちろんだけど、『ディノ4』もおススメ！ あとは好みで、『漢字でパズル』『バスラッシュ』、『メタル』、『大刀』もイケます。『大刀』は3D好きより、チョビチョビ進みたい人にやってみてほしい。



前作『時のオカリナ』をやった人なら『ムジュラの仮面』は無条件で買い。また眠れぬ日が続きますぜ。『パワプロ』のデキにも文句なし。ゲームボーイの底力を見せてくれる『ディノブリーダー』もぜひ。絵の好き嫌いはあるだろうけど、めっけもんだ。



『漢字deパズル』。ふつうに日本語がわかる人なら絶対おもしろいって。友だちと競争するとマジで燃えるよ。そして定番の『パワプロ』。プロ野球に興味のないわたしでも楽しく遊べました。あと、釣りコンを持ってる人は迷わず『バスラッシュ』ね。



今月は良作ソフトぞろい。『パワプロ』、『ゼルダ』は無条件におすすめ。釣りに興味がある人は、『バスラッシュ』をプレイするべし。『ガントレット』『ディノ4』、『メタルギア』の3本も買って損はなし！っていうかそんなに買ったら金欠に……。

NINTENDO64DD F-ZERO X エクスパンションキット
●4月配付予定 ●―
●任天堂
『F-ZERO X』シリーズ最新作。オリジナルマシンやオリジナルコースを造ることが可能に。

NINTENDOPOWER ピクロス Vol.8
●4月1日書き換え開始 ●2000円
●任天堂
タテヨコの数字を手がかりに、隠された絵を完成させていくパズルゲームの第7弾 が登場。

糸井重里のバス釣りNo.1決定版！

任天堂
2000年3月31日発売
価格 6,800円(税別)

「動物キャラがいっぱい出てきてなんか楽しそう。ルアーを投げればブラックバスが釣れるんだ」と思ったあなた！甘い甘い!! なんてったってこのゲーム、ROMの中にバスがいるっていうもっぱらの噂。間違った釣りかたをしていたら、バスがぜんぜん釣れない丸坊主、なんてことがフツーにあるから恐ろしい……。そんなわけで、ここではバス釣りの基本を解説しよう。腕をあげれば、どんどん釣れるようになる、これがバス釣りの楽しさなのだ。

糸井重里のバス釣りNo.1決定版！

釣りずき村へ バスを釣りに行こう

ゲームに登場する バス・フィールド

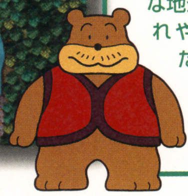


『バス釣りNo.1決定版！』に登場する池や湖は全部で５つ。それぞれに環境が違っていて、バスの釣りかたも変わってきたりするんだ。でも初めからすべてのフィールドに行けるわけではないんだよ。釣りずき村にすんでいる僕の仲間との勝負に勝たないと、行けないところもあるんだ。腕を磨いて、自分の釣りのスタイルを作るのがポイントだね。

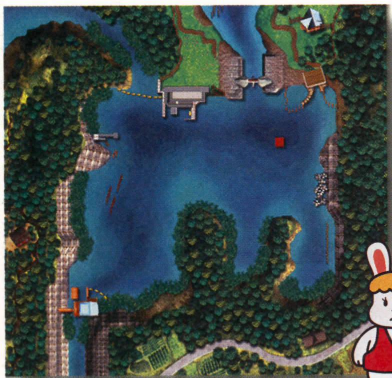
ののいけ



クラブハウスから出ると目の前にあるのが「ののいけ」。陸上からしか釣りができない「おかっぱりフィールド」なんだ。全体的にフラットな地形が特徴でバスが釣れやすい初心者向き。ただし大物はあまりいないんだ。



かかすみ



ののいけと隣接している大きな湖で、深度変化が少ないんの。アシが多くて、バスもその周辺にいることが多いから、アシの攻めかたをマスターすることが重要ね。歩き、ボートの両方の釣りが楽しめるのはここだけよ。



ききたこ



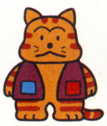
深度変化が大きい湖で、バスの動きもそのぶん複雑だよ。岸沿いもシャロー（浅場）が広がるところや、急に落ち込むブレイクポイントになっているところなど変化が大きいんだ。季節によるバスの移動を知ることがこの湖を攻略するポイントなんだ。



なないろ



ここはゲーム中に登場するイヌさんの挑戦に勝たないと行けない湖なんだ。山間部の谷をせき止めたリザーバーと言われるところで、湖岸にシャローが少なく、上級者向け湖なんだ。超大物も数多く上がっている場所だよ。



けけはら



けけはらはキツネさんの挑戦に勝たないと行けない湖だよ。もっとも大きく、深い止水ダムで、湖岸には滝や自然ストラクチャーが多くて何か神秘的な感じがする湖なんだ。超大物も多くて、ダムでの釣りが満喫できるよ。



『バス釣りNo.1決定版!』フィールドマップ

ののいけ～ポイント攻略～

カエルくんが釣ってみたよ!

“ののいけ”のおすすめポイント解説



季節は5月。そう、君が釣りずき村にやってきた時期だよ。釣りずき村が初めての人に、“ののいけ”でのバス釣りを紹介するよ。僕の仲間との勝負も、この“ののいけ”から始まるんだ。この池は小さくて陸からしか釣れない、いわゆる“おかっぱり専用フィールド”だよ。

エリアA

ここは“ののいけ”の定番バス釣りスポット、レストハウス前の桟橋周辺のエリアだよ。クイ周りを攻める練習をするにはもってこいの場所だね。桟橋の上からなら広範囲にルアーをキャストできるよ。

使用ルアー：ポッパー／ミノー／ワームなど

エリアB

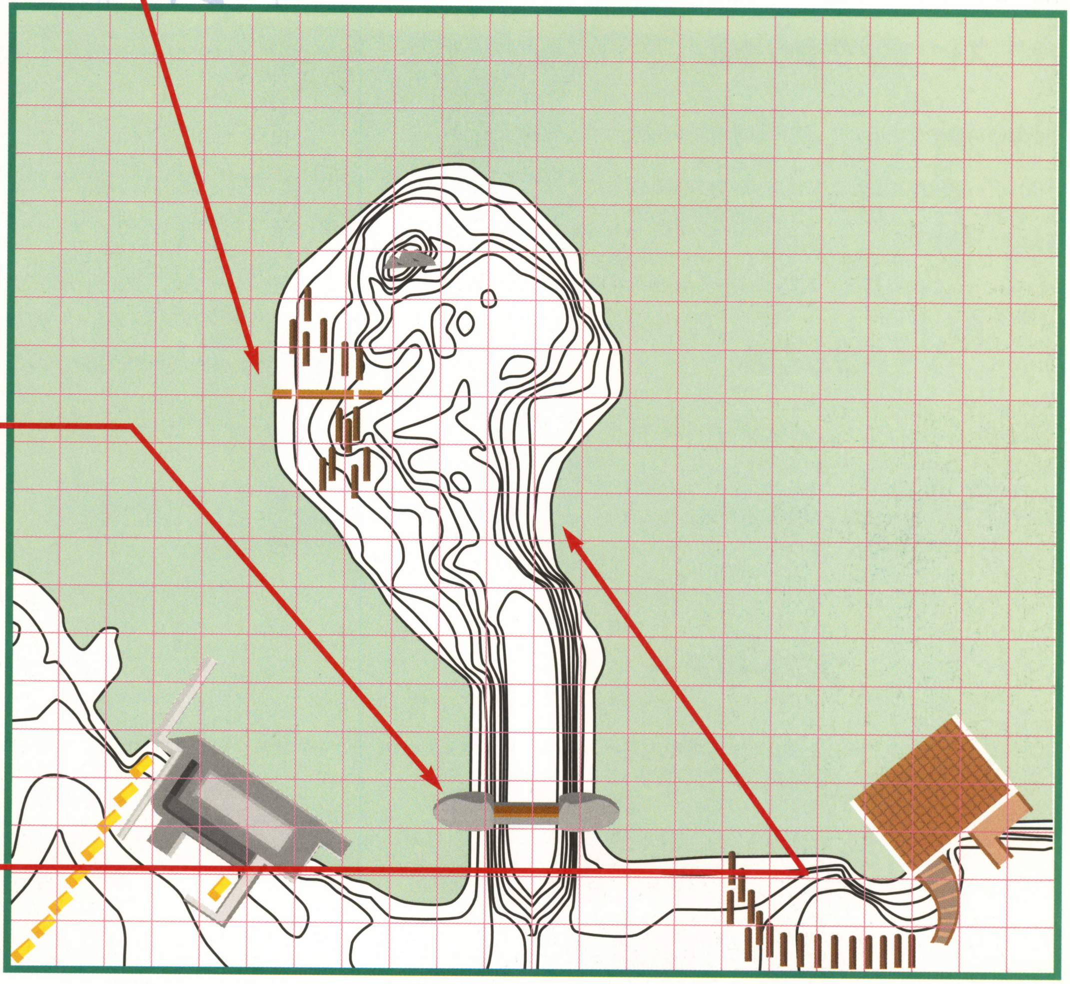
“かかすみ”とつながっている水門のあるエリアだよ。ここでは水門に沿ってルアーを落とし込む、タテの攻めが中心になるよ。かかすみ側の水門にも行けるのでおすすめだよ。グッドサイズのバスがいるので、がんばって攻めてほしいな。

使用ルアー：ワーム／ラバージグ／スピナーベイトなど

エリアC

ここにはゴミが広範囲にたまっていて、そのきわの水中にはウィードがたくさん生えているんだ。水中ウィードをタテ、ヨコに攻めてみよう。近くにクイや岩が水上に突き出ているから、ここも同時に攻めておきたいね。

使用ルアー：スピナーベイト／ワーム／ミノーなど



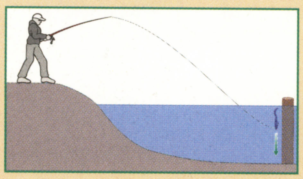
トップバサーを目指そう!

バス釣り基本の基本～その①～

……………………………… ルアーの動かし方

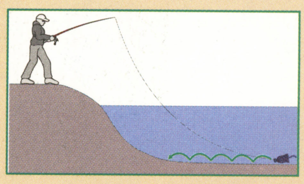
[クイなどの障害物をタテに攻める方法]

ワームなどをノーシンカーで使う場合、ストラクチャーに沿ってタテにフォーリング（落とし込み）させる方法が有効。アクションはつけないで、ワーム独自の動きでバスを誘う。



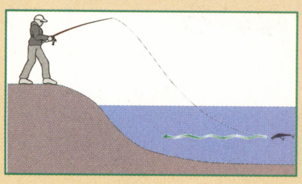
[ボトム（水底）を探る方法]

ラバージグなどの比較的重いルアーは、ボトム（水底）をはわせながら引くのがいい。ただズルズルと引いてくるのがズル引き。ボトムをノックするのがボトムパンピング。



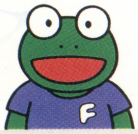
[広い範囲を探る方法]

水中を広く攻めるには、ミノープラグやスピナーベイトなどが適している。時折ストップさせたり、ストラクチャー（水中の構造物）にぶつけたりして動きに変化をつけるテクニックをマスターしよう。



Way to TopBasser

『バス釣りNo.1決定版!』で使える タックル

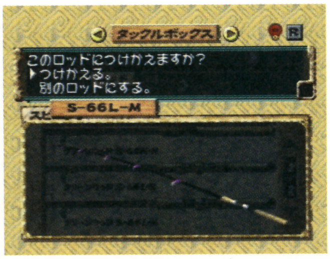


ゲーム開始時にもらえる初期タックル

ゲーム開始時にもらえるタックルはスピニングリールのセット。これはおもに軽いルアーを投げるためのセットで、もらえるルアーも軽いものが多い。大きなルアーや重いルアーを使うには、ベイトタックルが適していて、これを揃えるには、バスを釣ってドングリをためなくてはならないのだ。

スピニングタックル

初心者向けのタックルだが、攻める場所や使用するルアーによってロッドやルアーを使い分けたい。軽いルアーを投げて繊細なアクションをつけるのが一般的で、ゲーム開始時にもらえるタックルでは大物に対処できないこともある。



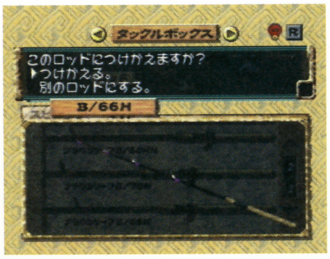
⬅大物にも対処できる高級ロッド、グリーンウッドS・66L・M（ドングリ3300個）。



➡大物用にぜひ欲しい、パワーのあるヘイゼルエアーS・300EX・WL（ドングリ3200個）。

ベイトタックル

ハードプラグやスピナーベイトなどの、大きくて重いルアーをキャストするのに有効なタックル。ロッドは使用するルアーに合ったタイプが6本用意されている。リールはドラグ設定が違うものが2タイプ、4種類ある。



⬅大物に対処するためにぜひ欲しい、ブラウンリーフB/60H（ドングリ3800個）。



➡ドラグ設定がきつめで、パワーのある、オークチップB/631・EX（ドングリ3000個）。

ソフトルアー

ソフトプラスチックでできた柔らかくて軽いルアー。バスのエサとなる小魚やザリガニやエビ、環形動物（ミミズなど）をイミテートしたものが多い。何でこんなもので釣れるのかは、バスに聞いてみないとわからないが、とにかくバスをあざむくには、ワームの動きがとても有効なのだ。スレて釣れなくなったバスにも効果的。ゲーム中では8種類のワームが使用でき、ナチュラル系とアピール系のカラーが用意されている。



⬆オールマイティに使えるグラブ。



⬆テールの動きでバスを誘うシャッドテール。



⬆小魚をイミテートしたジャークベイト。



⬆回転しながら沈んでいくチューブ。

ハードルアー

木や金属でできたルアーで、小魚や水面に落ちた虫の動きををイミテートしたものが多い。しかしスピナーベイトやラバージグなどのように、生物のように見えないものもある。バスはエサとしてルアーをバイトするだけでなく、ルアーを敵として攻撃したり、反射的に食べてしまうこともあるので、バスの生態を知って、ルアーをチョイスすることがとても重要なのだ。ゲーム中では14種類のハードルアーが用意されている。



⬆トップウォータープラグの代表ポッパー。



⬆小魚を完全にイミテートしたミノー。



⬆好奇心旺盛なバスを引きつけるスピナーベイト。



⬆おもにボトムを攻めるラバージグ＆ポーク。

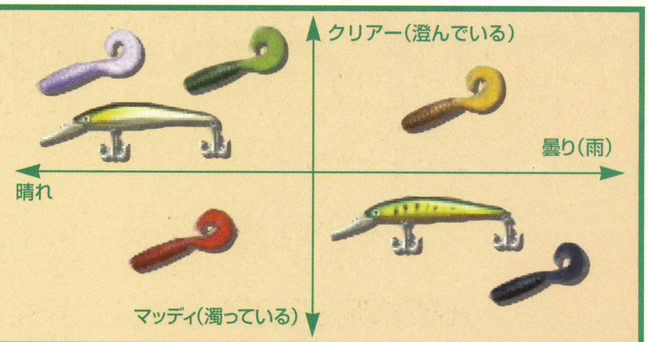
Way to TopBasser

トップバサーを目指そう!

バス釣り基本の基本〜その②〜

水の色、天候とルアーカラーの使い分けかた

ゲーム中で使用できるルアーには、大きく分けてナチュラル系とアピール系のカラーが用意されている。基本的な使い方は、晴れているときや水の色がクリアー(澄んでいる)な場合はナチュラル系カラーを、曇りや雨、朝まずめ(早朝)や夕まずめ(夕方)どき、水がマッディ(濁っている)なときにはアピール系を使っていく。

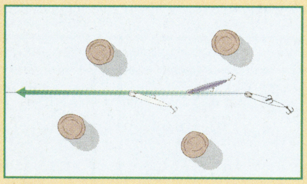


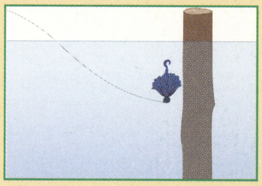
トップバサーを目指そう!

バス釣り基本の基本〜その③〜‥ポイントの攻めかた

[クイまわり]

クイまわりはバスがついている代表的なポイントだ。クイの攻め方のひとつは、複数のクイを絡めてヨコに攻める方法。ミノープラグやスピナーベイトなどで、レンジを変えてクイまわりを引く。このときルアーをクイにぶつけてヒラウチさせると、バスが反射的に食いつくこともある。ポッパーなども同様に使える。

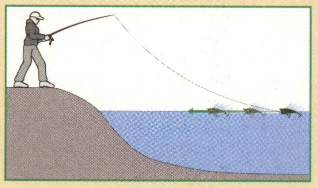




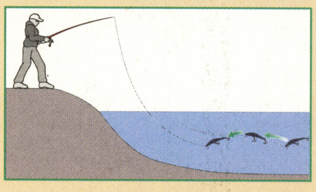
もうひとつは、クイに沿ってタテに攻める方法。クイに直接ぶつける感じでルアーをキャストし、そのままフォーリングさせる。ワームやラバージグ、スピナーベイトなどは独特の動きでバスへアピールする。クイはたとえ1本でも、バスにとっては身を寄せる場所となるのだ。ぜひ攻めてみよう。

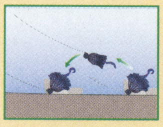
[シャロー(浅場)]

バスの活性が高いときやバスが水面を意識しているときは、ポッパーやペンシルベイトなどのトップウォータープラグを使ってみる。基本的なアクションはルアーを引いて止めるストップ&ゴー。クイまわりやウィードエリア、アシぎわ、桟橋まわりなど、さまざまなポイントで使用できる。



バスがミドルレンジ(中層)にいる小魚を追っているときや、スポーニング(産卵)中には、ミノープラグやクランクベイトなどで攻めてみよう。基本的なアクションは、ストップ&ゴー。ボトムにルアーをぶつけて土煙をあげるようにアクションするのも有効だ。





バスがボトムレンジ(底層)にいるときには、ラバージグや重いシンカーのワームで、ボトムをズル引きしたり、ノックするようにアクションをつける。ディープレンジ(深場)に落ちているときは、メタルジグを使ってみよう

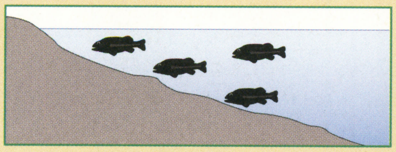
Way to TopBasser

トップバサーを目指そう!

バス釣り基本の基本〜その④〜 ……………………………… 季節によるバスの生態を知っておこう

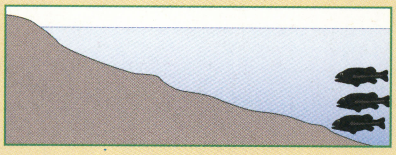
[春]

3月くらいになるとバスはスポーニングを意識して深場からシャローに移動するがシャローには小物が多い。大物を見つけるためには2〜6メートルレンジを広く探ってみよう。4〜5月はスポーニングシーズンで2〜3メートルのボトムで大物がヒットする。



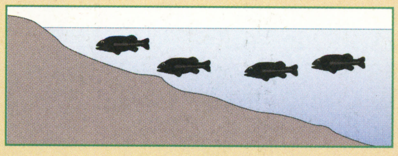
[夏]

スポーニング後は体力を回復するために深場でじっとしていたバスも、梅雨時にはシャローで活発にエサを追うようになる。水温が25度を上回るような盛夏は、水温が安定する深場にもぐり、エサを追うのは朝まずめ(早朝)、夕まずめ(夕方)どきが中心になる。



[秋]

水温が下がる秋は、バスの活性がとくに高くなる時期だ。0〜2メートルくらいのシャローでおもしろい釣りができそう。中〜晩秋は、冬眠に備えて猛烈にエサを食べる"荒食い"の時期になり、ポイントを発見することができればかなりの好結果が期待できる。



Way to TopBasser

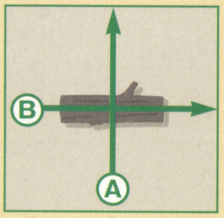
トップバサーを目指そう!

バス釣り基本の基本〜その⑤〜

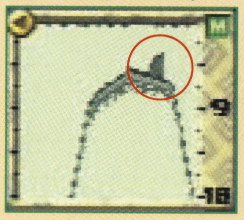
‥‥デプスファインダーの使いかた

デプスファインダはボートの真下の情報を送ってくるので、画面に写った地形は通り過ぎた場所になるので注意が必要だ。また、右図のように巨大な倒木をとらえた場合、流木に対してヨコから侵入したときは反射幅が短く、タテに侵入したときは長くなる。同じ対象物でも、反射の幅、形が異なるので、より詳細なデータを手に入れることが可能だ。

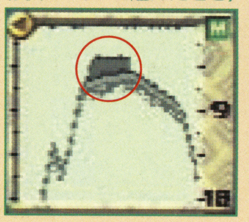
ひとつの倒木を2方向で通り過ぎた場合



Ⓐ(倒木を横切ったとき)



Ⓑ(倒木にそって進んだとき)



ファミ通トーナメント

トーナメントに勝つための6カ条

ここでは、前回も詳報したファミ通トーナメントの必勝ネタを公開しよう。時間制限のあるトーナメントでは、ここに挙げた要素を知っておくだけで、釣果がアップすることは間違いないはずだ！　あとは幸運を祈るのみ。

①攻めるポイントまでは離れ過ぎないように！
②タックルはフル装備で戦おう
③特殊なアタリを見逃すな！
④バスを弱らせるロッドアクションをマスターしよう
⑤おすすめビッグバスポイントをチェック！
⑥ビッグバスを出すにはモード設定がカギ!!

ポイントまでの距離

ポイントまで離れていればバスの警戒心も薄れるが、ラインを出し過ぎるとタックルのパワーは弱くなり、バスにラインを持っていかれタイムロスにつながる。ポイントまでは15メートル以内の距離で釣りたいところだ。



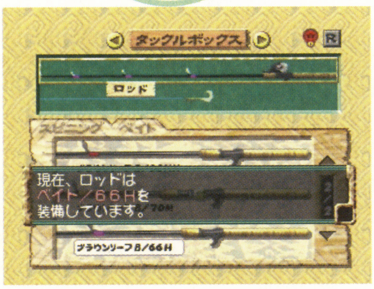
⬆ポイントまでの距離、約20メートル。通常のキャスト。



⬆サイドキャストに切りかわる距離をひとつの基準にするのも、ひとつの手だ。

トーナメント仕様タックル

大物を確実にキャッチするために、タックルには十分気を使おう。おすすめはベイトリールのオークチップB/631・EXと、ベイトロッドのブラウンリーフB/60Hの組み合わせ。ラインは12～14lbを使いたい。



⬆トーナメントではベイトタックルが基本。どんぐりの個数が多いほど良い、と思っていい。

特殊アタリを見極める

特殊なアタリを見極められると、釣果が数段にアップする！　変形アタリと波紋アタリがそれで、ワームをノーシンカーで使ったときに多いものだ。変形アタリは、ワームが落ちていく途中に大きく動いて傾くので、一呼吸おいてアワセる。波紋アタリは、アタリ音が1回鳴った後に、ラインの波紋がたくさん出るので、やや遅めにアワセるのがコツだ。



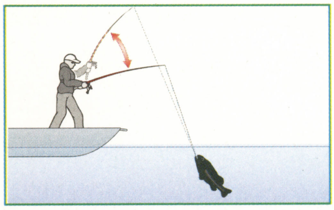
⬆ワームが大きく動いて傾くのが変形アタリだ。音はしない。



➡波紋アタリは、アタリ音が1回鳴った直後ワームではなく、水面に現れる。

ファイト時のアクション

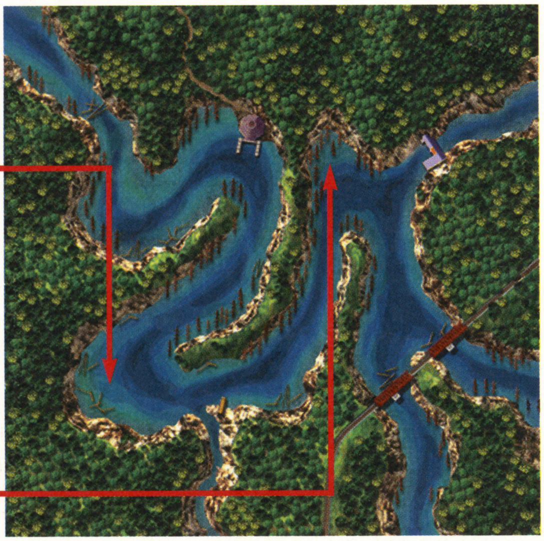
大物とのファイトは時間が長引きがちだ。そこで使えるのが以下のテク。バスが引いているときにロッドをあおって戻す、これをくり返すとラインに「大きなテンションがかかるのは～」は一時的で、ラインブレイクの危険性が少なく、かつバスの体力を奪うことができる。ただし、バスが口を開けて頭を振っているときにこのテクを使うとはずされてしまうことがあるので注意。



ビッグバスポイント

過去に実績の高いビッグバスポイントを、こっそり読者だけに教えておこう。まずはスタート後、東岸の立ち木の連続するエリアを抜けた岬の後ろ。ここは広いシャロー（浅場）になっているので、スポーニング中のビッグサイズが期待できる絶好のポイントだ。

北岸のワンド（くぼみ）。ここには立ち木が乱立していて、いずれかの立ち木に確実にビッグサイズがついていると言っても過言ではない。立ち木に沿って、ノーシンカーのグラブまたはシャッドテールでの落とし込みがもっとも有効だ。ぜひ攻めてみよう！

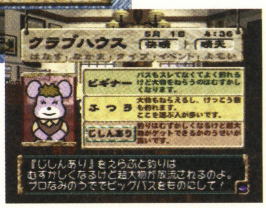


トーナメント時のモード設定

じつは極秘ネタなのだが、トーナメントを戦うときは、それまでのモード設定が適用されている。大物を釣りたければ、当然設定時に“じしんあり”を選択しておかなければならない。また、ゲーム中でのキャラクターの挑戦をクリアーしておくと、モンスターサイズが出やすいという噂もある。まずは以上の条件をクリアーしておこう。



⬅1度クリアーするとデータ画面にカエルがあらわれる。



➡クリアーがムズかしくなる分、大物が出やすいとのこと。

糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！
自分で作ろうフィールドマップ

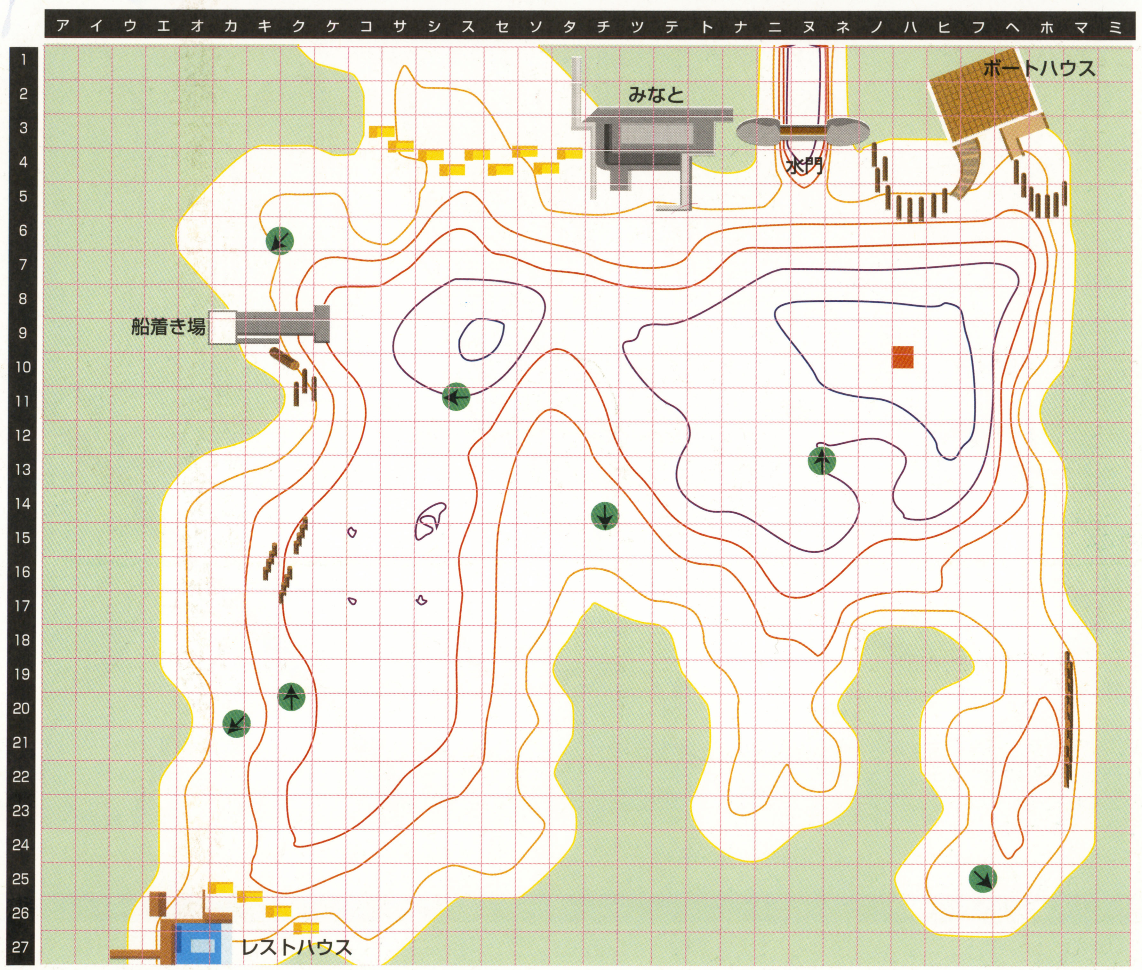
◎水中に合ったストラクチャーをストラクチャーシールで貼ろう。
◎50センチ以上のバスを釣り上げた場所にポイントシールを貼ろう。

コピーして使ってもいいよ！

付録シールの説明

- ……ポイント
- ……岩
- ……立ち木
- ……沈船
- ……倒木
- ……魚礁

かかすみ



日時	天候	場所	タックル	サイズ

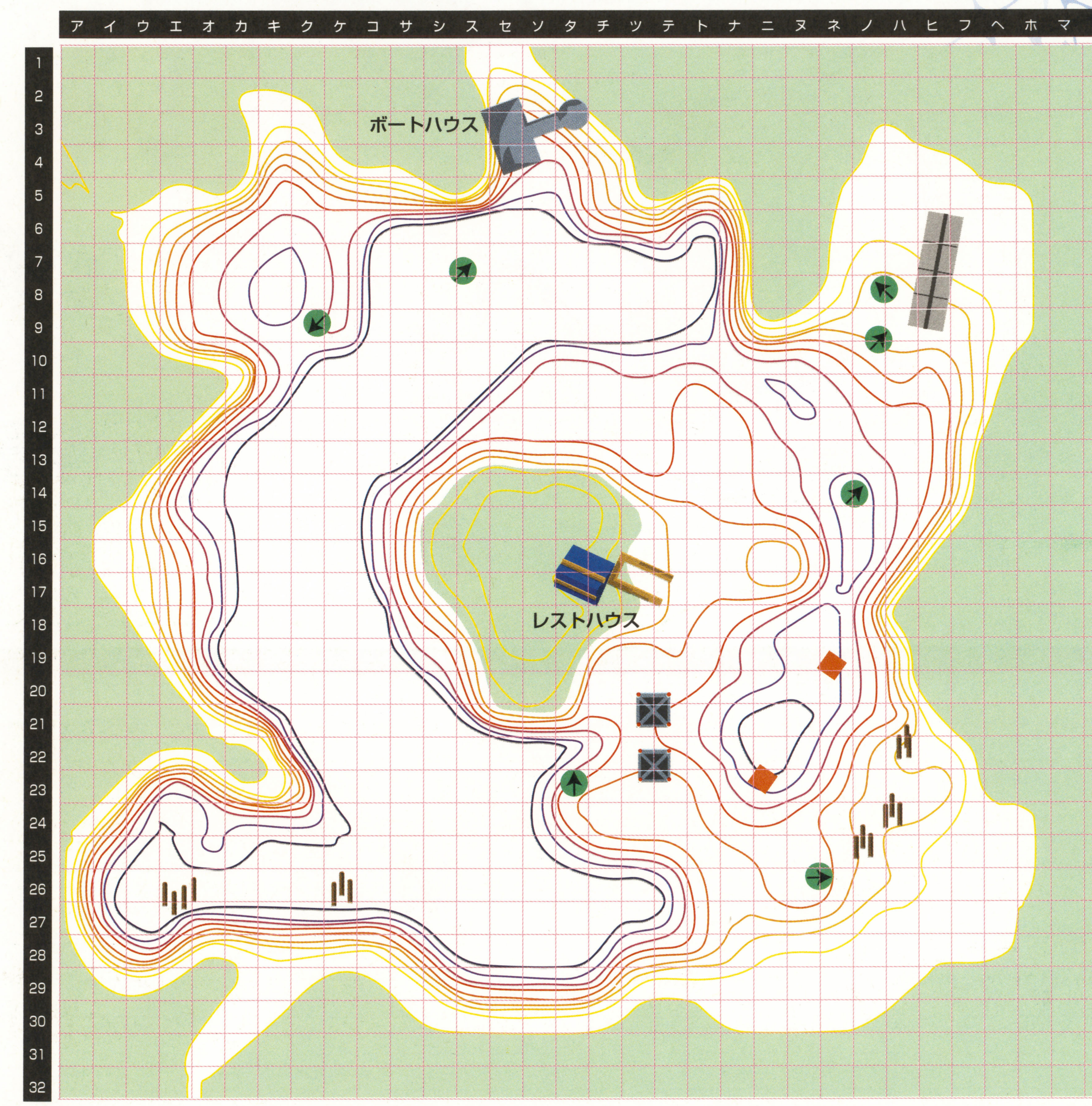
～このフィールドマップの上手な使いかた～

このフィールドマップは、ゲームでバスを釣りあげたポイントや水中のストラクチャーを発見したときに記録しておくための白地図です。付録のシールを貼りつけたり、直接ポイントを書き込むなどして自分なりの攻略マップ をつくりあげください。 効果的な使いかたとしては、プレイ中にZキーで"大きな地図"を開き、より正確な位置を確認しながらマップを作成することをおすすめします。

マップ上のアイコン

- ……取水塔
- ……テトラポット
- ……取水塔
- ……立ち木
- ……倒木
- ……64+のオススメポイント（キャストした場所と方向を表します）

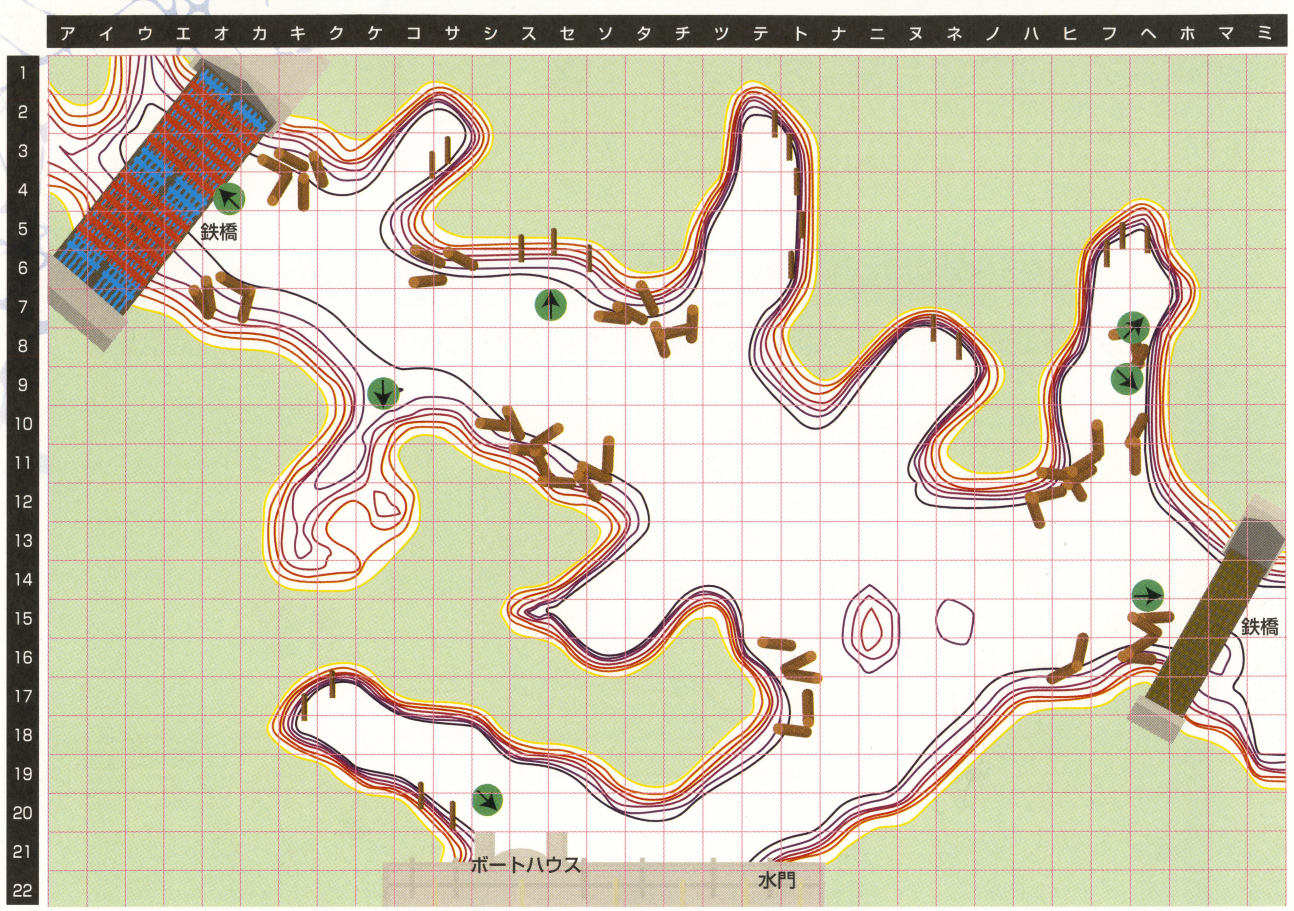
ききたこ



日時	天候	場所	タックル	サイズ

糸井重里の バス釣りNo.1 決定版!

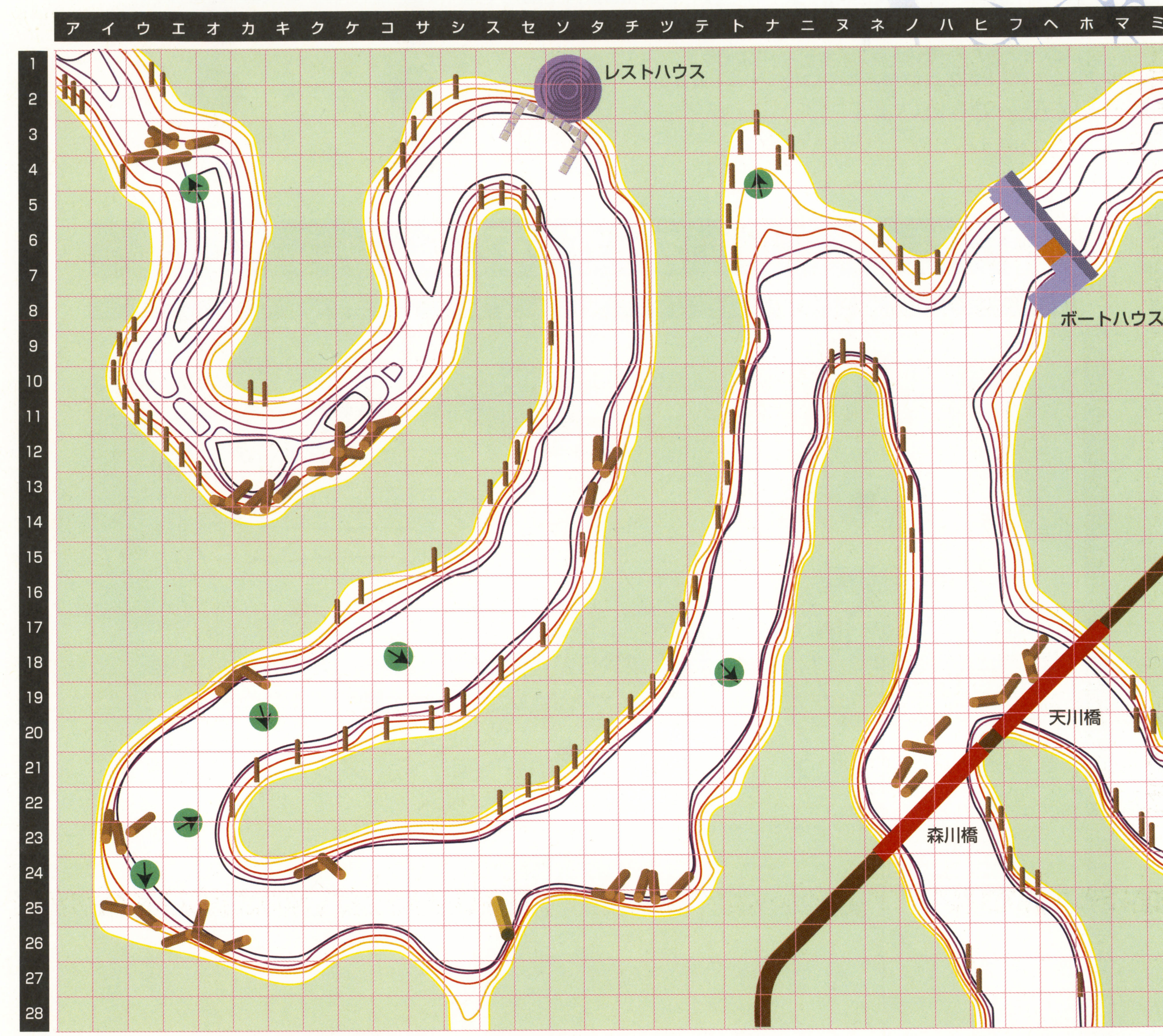
けけはら



日時	天候	場所	タックル	サイズ

糸井重里の バス釣りNo.1 決定版!

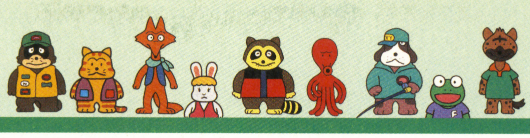
なないろ



日時	天候	場所	タックル	サイズ

糸井重里のバス釣りNo.1決定版！

ファミ通トーナメント バス釣り大会



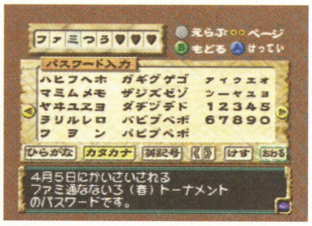
本格的バス釣りゲーム『糸井重里のバス釣りNo.1決定版！』の「ファミ通トーナメント」〆切り迫る!!
釣って釣って釣りまくれ!!　そうすればヨダレが出そうな豪華賞品はあ♡な♡た♡のモノよ～ん。

トーナメントモードへの入りかた

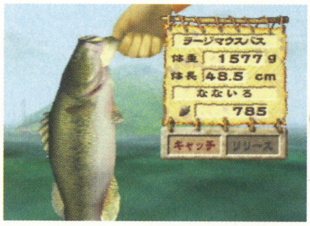
エントリーコードは ファミつう♥♥♥



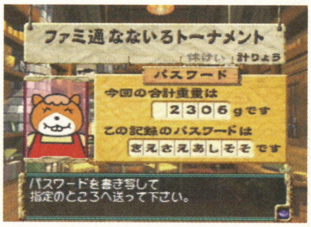
① タックルの準備ができたかな？ ののいけクラブハウスで申し込み！
トーナメントの申し込みはののいけの東にあるクラブハウスで、受け付けています。トーナメントへの準備がととのってから、行きましょう。



② パスワードを入力しよう！ トーナメントがはじまるよ。
受付はイベントモードで行っています。正しくパスワードを入力すれば、どなたでもご参加いただけます。でも勝負は甘くないからね。



③ 30センチ以上のバスを5匹まで。ライブウェルに入れてキープして。
トーナメント会場はなないろです。30センチ以上のバスしかカウントされないので注意してくださいね。ライブウェルには5匹まで入ります。



④ 総重量で勝負が決まるよ。パスワードも忘れずに送ってね。
勝負の決め手は総重量です。全長よりも重さで選んでください。計量後は申し込み用紙に合計重量とパスワードを忘れずに記入してね。

順位の決定

任天堂公認ファミ通トーナメントバス釣り大会は“なないろ”で行われるんだ。トーナメントの日程は4月5日。よく晴れた気持ちのいい日だよ。トーナメントの順位は計量のときにライブウェルに入っているバスの総重量で決まるから、大きさより重さで選んでね。計量が行われる日没までが制限時間だから、時間によるバスの動きを考えて行動しよう。計量がすんだら総重量とパスワードを応募用紙に記入して送ってね。同じ重さの人が複数いた場合には、抽選とします。たくさん釣った人以外にもブービー賞やゾロ目、参加賞などいろんな賞を用意して待っているからドンドン参加してね。

賞品

●優勝　●マミヤOP ABU Garcia SX 1600C HiSpeed ●マミヤOP オリジナルキャップ ●ゲームボーイ10周年記念バージョンゲームボーイカラー ●つりコン64（別注／ゴールド） ●糸井重里氏サイン＋ほぼ日刊イトイ新聞オリジナルTシャツ

●2位・3位　●マミヤOP APEX 600 ●マミヤOP オリジナルキャップ ●つりコン64（別注／ゴールド） ●糸井重里氏サイン＋ほぼ日刊イトイ新聞オリジナルTシャツ

●4位・5位　●マミヤOP ABU Garcia NOSTALGIC 1500C Red ●マミヤOP オリジナルキャップ ●糸井重里氏サイン＋ほぼ日刊イトイ新聞オリジナルTシャツ

●6位～10位　●マミヤOP オリジナルキャップ ●糸井重里氏サイン＋ほぼ日刊イトイ新聞オリジナルTシャツ

●ほぼ日刊イトイ新聞賞（参加者から抽選で10名）
●糸井重里氏サイン＋ほぼ日刊イトイ新聞オリジナルTシャツ

●ブービー賞（1名）　●つりコン64（別注／ゴールド）

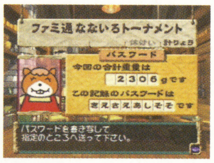
●そろったで賞（総重量がゾロ目の人の中から抽選で1名）　●つりコン64（別注／ゴールド）

●参加者から抽選で100名　●マミヤOP オリジナルステッカー（非売品）



賞品提供：マミヤ・オーピー株式会社

応募方法



←この画面の情報を一字一句間違えずにメモするのだッ！

トーナメント参加の応募用紙は、月刊ファミ通64+の5月号と6月号（いま読んでるやつね）、週刊ファミ通4/14号（3/31発売）から4週連続、月刊ファミ通ブロス5月号（3/30発売）についているよ。これに必要なことを記入して、官製はがきの裏に貼って送ってね。ひとり何通でも応募できるけど、応募用紙は各誌から切り取ったものじゃないとダメだよ。それと、コピーしたものや指定外の応募用紙で応募したり、記入内容に間違いがあると、応募は無効になっちゃうからね。下に書いた例をよく読んで、無効とならないように気をつけてね。トーナメントの結果と入賞者の発表は、月刊ファミ通64+8月号（6/21発売）誌上と6月下旬発売の週刊ファミ通・ファミ通ブロスに載る予定だからチェックをお忘れなく。たくさんのご応募、まってるよ。

<応募が無効となる例>

- **記入した「パスワード」が読み取れない**……誰もが読めるきれいな字で書いてね
- **記入した内容に間違いがある**……テレビ画面からの写し間違えがないように注意
- **記入もれがある**……はがきを出すまえに、最終確認をしよう
- **コピーした応募用紙で応募している**……カラーコピーもNGなのだ
- **受付締め切りを過ぎてしまっている**……4/28に必ず編集部に着くように出してくれ！

宛先 〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号
株式会社エンターブレイン「バス釣り大会」64+係　行

エントリー受付は **3/31～4/28必着**

<キリトリセン>

ファミ通トーナメント応募用紙

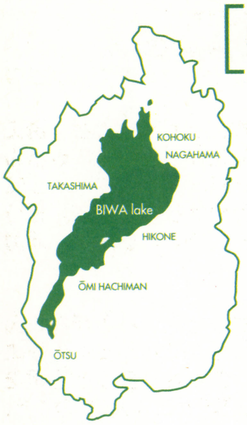
けっかパスワード

合計重量　　　グラム

糸井重里のバス釣りNo.1決定版！

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
		☎（　　）　－		

ファミ通64+6月号　バス釣り大会



[極寒の琵琶湖にて釣れなかったけどインタビュー【その2】]

先月号でバス釣りという遊びの楽しさについて語ってくれた糸井さんと倉恒さん。
今回は実際にバス釣りをコンピューターゲームとして再現していくうえでの、
さまざまなエピソードを語っていただきました。
そこには想像を絶するこだわりとプライド
そして具現化するための地獄、
やり遂げたあとの喜び、
そんな熱いドラマがギュギュギュギュっと詰まっていました。
ご注意ください。
油断してると火傷するぜ！　なーんてね。

最後の『バス釣りNO.1』!?

編集部：ほかのゲームって"釣りのゲーム"なんですけど、あのゲームは"釣りというゲーム"っていう根本的な違いがありますね。

倉恒：そうですよね。あんまりたくさん釣りゲームが出てくるんで、開発してる途中で心配になって、ほかの釣りゲームは全部やりましたよ。自分たちと同じことをさきにやられちゃうと、厳しいことになるんで、全部チェックして「セーフ！」とか言ってました(笑)。まぁ最終的にはできないんだっていうのがわかったんですけどね。

編集部：というか、よくできたなっていうのが正直なところですよね。

糸井：だからレシピはもう公開しているようなもんなんですよ。だって釣りなんだから。脚本は自然にあるんです。それをちゃんと読みこめば、こうなるに決まってるんだけど、流し読みで作れると思ってるから違っちゃう。

編集部：このゲームってある意味ですごいケンカ売ってますよね。ゲームっていうもののありかたというか、メモリーの使いかたっていうか。

糸井：釣り以外にこういう遊びかたというか作りかたができるものってそんなにはないんですよ、フライトシミュレーターだとか、あることはありますよね。でもそれって科学の範囲なんですよね。釣りってもうちょっと科学じゃない要素があるじゃないですか。そのバランス考えるとあえて言えば『モノポリー』かな。『モノポリー』と釣りってやっぱりいっしょですね。

編集部：どういったところが？

糸井：ムードですかね。相当研究されてるから数学的に釣りをすることもできるんですけど、なんかムードってものがあるじゃないですか。それは『モノポリー』にもあるんです。「その取り引きはしません！」って言い続けてたら、『モノポリー』になんないわけですよね。最終的に自分が勝つために、どこかしら相手にとって有利に思える取り引きをしなくちゃいけない、って場面がありますよね。でも相手に得させるっていうのは計算しにくいんです。そういう要素をどうやってうまく入れていくかっていうのは遊びとしては最高におもしろいんですね。それに共通したものが釣りにもあるんですよ。でもこういうゲーム作るのは、しばらくやんないだろうね。しばらく『バス釣りNo.1』の第3弾はないと思う。これで十分だもん。

編集部：果てしない世界がそこには待ちかまえているわけですね(笑)。でもそれに気づいてどんどん深みにはまっていっても、作ったばかやろう様たちはもっと深いところで待っているっていう。

倉恒：そうですね、やりこんで行っても、もっと待ちうけてますね。ひとつヒントを出すと、テリトリー型の通常タイプのバスのほかに、決まったテリトリーを持たない群れで回遊しているタイプのバスがいるんですよ、族が(笑)。その族もちゃんと実際の族のように、水通しのいい岬みたいなナイスなポイントを回遊するんですよ。族の先頭は小さいサイズなんですけど、うしろのほうにはメチャクチャデカイやつがいるかもしれません。それを見つけると追いかけて釣れますよね。でもたぶん見つけられないでしょうね。通過するポイントを見つけるのはできるとは思いますよ。あとテクニック的なコツとしては"隠れアタリ"かな。じつは「プン」って音がしないアタリがいっぱいあるんですよ。

編集部：ゲーム中に「着水したときにラインが急にククッと動くよ」ってアドバイスが出ますけど、それ以外にもあるんですか？

糸井：ルアーが不自然な動きをしたりね。これはやっぱりアタリがあるって証拠だから、合わせてみるんです。音のしないアタリはけっこう多いよね。

倉恒：多いです。それができるようになってからまたさらに、深くなっていく(笑)。

編集部：やみつき(笑)ですね。

糸井：そいうえばルアーの拡大画面でやりました？　それすっごい楽しいですよ。

編集部：拡大画面？

糸井：ののいけの洞窟のお地蔵さんのところ行って、モードの切り替えができるんですけど、"フルスクリーンモード"を選択すると、画面いっぱいルアーになるんですね。これはね、恐ろしい(笑)。俺も驚いた。普通のモードでリアリティとか感じてたんだ

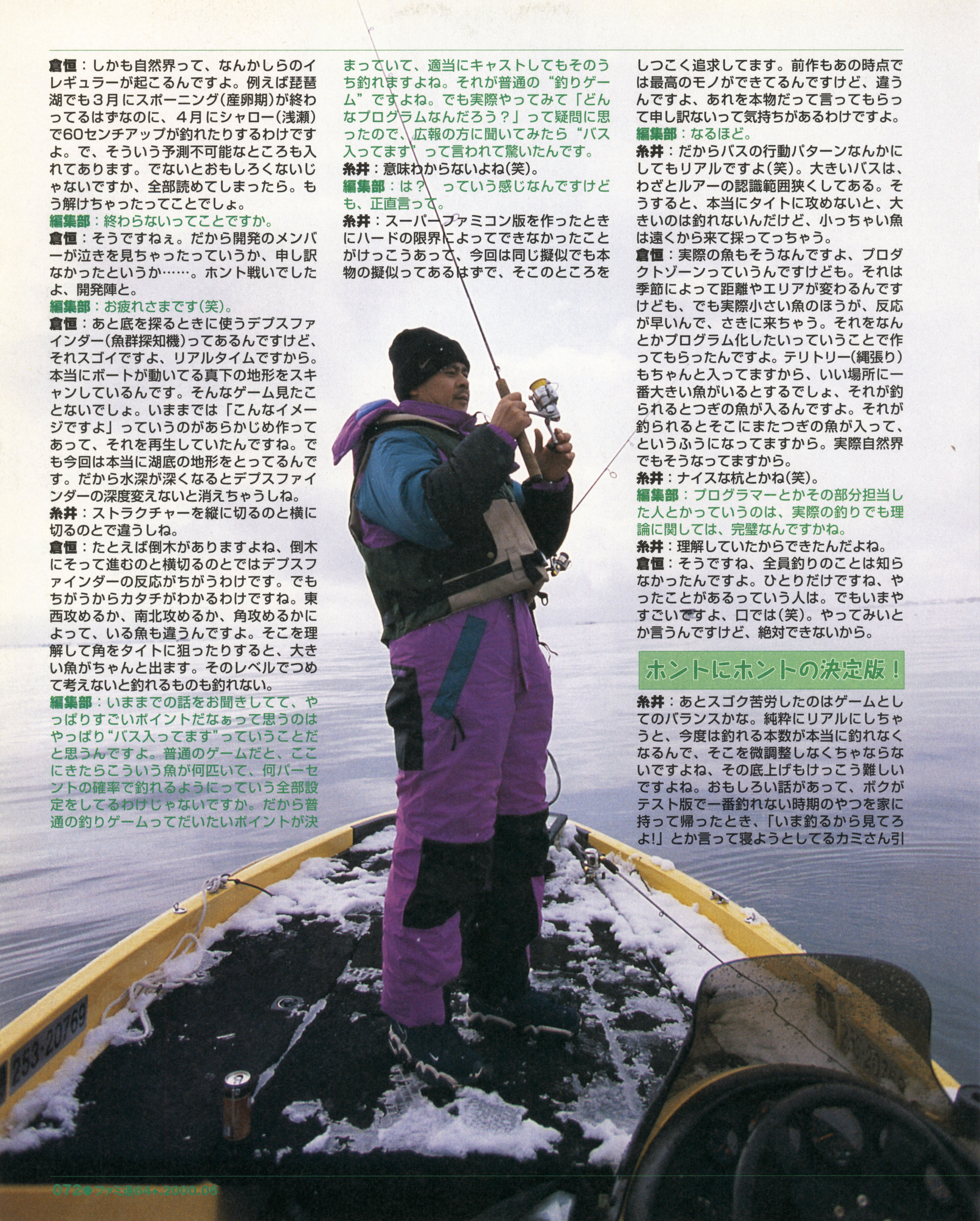


けど、画面いっぱいにしてもまだリアリティがある。まだっていうか、過剰にある。すごいわ(笑)。
倉恒：それはちゃんとルアーを作ったからですよ。ルアーの動き作った人も血の滲むような思いしてますよ。違うとか言われて。大々的にやり直しましたからね。
糸井：そうだよね〜。不規則な動きを入れろなんて言うのは最悪だよね。
倉恒：最悪ですよね。けっきょく開発スタッフは2メートルくらいの水槽を買ったんですよ。実際に横から見て、動かして僕が言ってることが本当かどうか確かめたんですけどね。しかも実際に売っているモノの中でも釣れるルアーと釣れないルアーっていうのがあるんですよ。おもにアクションの違いなんですけれども。せっかく本物の『決定版！』なんだから、ウソの動きっていうのはやめようよと、本当に釣れるルアーの動きはこうだよっていう話になると、また彼らは理解できないわけですよ。原因は彼らが買ってきたルアーが釣れないやつで、それをいくらマネしてもらちがあかないということだったんですけどね。そんなふうに追いこんで追いこんで、また最後に地獄が待っていたんですよね。それはルアーが水に沈む時間なんですけどね、この秒数が実際と違うっていう話で。
糸井：重いのは早く沈むんですよ。
編集部：そうですね、ゲーム中でも重さの違いがありますよね。
倉恒：それをやらなきゃダメだよと。例えば軽いルアーなのにスッと落ちて、重いルアーも同じ動きしたら、実際釣りをやってる人は、肌で違いが分かりますよね。そういうのはやめようと。そこから重力、浮力計算が始まって……。
編集部：そりゃ地獄だ。
倉恒：それでもあきらめたところがあるんですよ。いちばんやって欲しかったのがエレキなんですけど。エレキを使うと船頭を中心にして360度回転できるんですけど、それができない。
糸井：エレキはあきらめて(笑)。



バス入ってます

編集部：プログラマーの方っていうのは釣りから叩きこんだんですか？
倉恒：いえいえ、プログラムだけです。だからすごい苦労をかけてしまいました。そもそも2年くらい前にプールを借りて、いろいろな太さのライン（釣り糸）を水に落としてはビデオに収録してるんですよ。どのくらいの速度でどんなふうに落ちていくか、どんなふうに光るかみたいなことまでやってました。やってましたというかやってもらったんですけど。
糸井：よっぽど倉恒が怖かったんだと思うよ(笑)。ボクが「これは無理だろうな」と思って、あきらめていたモノが、だいたい全部入ってましたからね。
編集部：それは具体的にはどういったところなんですか？
糸井：たとえば産卵のときの魚の位置ですけど、自然と同じように大きなバスから順番に産卵のためのポイントに入るんですね。しかもいちど入ったからといってじっとしているわけではなくて、気温や天候の変化によって出たり入ったりするんです。その基準になるのも“日にちごとの変化”とか“おおよそ春”とかじゃないんですよ、ゲームなのに(笑)。
倉恒：大きい湖、大きい魚から順番で。しかも今回のフィールドは湖が4つと池がひとつあるんですけど、いちばん上の湖から、高さが違うんですよ。いちばん下の湖のほうが早く水が暖まるようになっていて、いちばん上は最後に暖まる。ということは、例えばいちばん下で3月に産卵したら、いちばん上は5月なんですよ。
編集部：順に攻めていけばいいわけですね。
倉恒：ええ、でもそれを読みきるのはものすごい大変ですよね、実際の湖でも大変ですけども。その要素もちゃんと入ってる。だから魚の動きが読める人は、大きな魚がいっぱい釣れる。
糸井：本当に釣りをよくわかってる人が、実際にこの場所で釣るならオレはこうするって攻めかたをゲームの中で試してもらえれば、実際と同じような結果が出ると思いますよ。



倉恒：しかも自然界って、なんかしらのイレギュラーが起こるんですよ。例えば琵琶湖でも3月にスポーニング(産卵期)が終わってるはずなのに、4月にシャロー(浅瀬)で60センチアップが釣れたりするわけですよ。で、そういう予測不可能なところも入れてあります。でないとおもしろくないじゃないですか、全部読めてしまったら。もう解けちゃったってことでしょ。

編集部：終わらないってことですか。

倉恒：そうですねぇ。だから開発のメンバーが泣きを見ちゃったっていうか、申し訳なかったというか……。ホント戦いでしたよ、開発陣と。

編集部：お疲れさまです(笑)。

倉恒：あと底を探るときに使うデプスファインダー(魚群探知機)ってあるんですけど、それスゴイですよ、リアルタイムですから。本当にボートが動いてる真下の地形をスキャンしているんです。そんなゲーム見たことないでしょ。いままでは「こんなイメージですよ」っていうのがあらかじめ作ってあって、それを再生していたんですね。でも今回は本当に湖底の地形をとってるんです。だから水深が深くなるとデプスファインダーの深度変えないと消えちゃうしね。

糸井：ストラクチャーを縦に切るのと横に切るのとで違うしね。

倉恒：たとえば倒木がありますよね、倒木にそって進むのと横切るのとではデプスファインダーの反応がちがうわけです。でもちがうからカタチがわかるわけですね。東西攻めるか、南北攻めるか、角攻めるかによって、いる魚も違うんですよ。そこを理解して角をタイトに狙ったりすると、大きい魚がちゃんと出ます。そのレベルでつめて考えないと釣れるものも釣れない。

編集部：いままでの話をお聞きしてて、やっぱりすごいポイントだなぁって思うのはやっぱり"バス入ってます"っていうことだと思うんですよ。普通のゲームだと、ここにきたらこういう魚が何匹いて、何パーセントの確率で釣れるようにっていう全部設定をしてるわけじゃないですか。だから普通の釣りゲームってだいたいポイントが決まっていて、適当にキャストしてもそのうち釣れますよね。それが普通の"釣りゲーム"ですよね。でも実際やってみて「どんなプログラムなんだろう?」って疑問に思ったので、広報の方に聞いてみたら"バス入ってます"って言われて驚いたんです。

糸井：意味わからないよね(笑)。

編集部：は? っていう感じなんですけども、正直言って。

糸井：スーパーファミコン版を作ったときにハードの限界によってできなかったことがけっこうあって、今回は同じ擬似でも本物の擬似ってあるはずで、そこのところをしつこく追求してます。前作もあの時点では最高のモノができてるんですけど、違うんですよ、あれを本物だって言ってもらって申し訳ないって気持ちがあるわけですよ。

編集部：なるほど。

糸井：だからバスの行動パターンなんかにしてもリアルですよ(笑)。大きいバスは、わざとルアーの認識範囲狭くしてある。そうすると、本当にタイトに攻めないと、大きいのは釣れないんだけど、小っちゃい魚は遠くから来て採ってっちゃう。

倉恒：実際の魚もそうなんですよ、プロダクトゾーンっていうんですけども。それは季節によって距離やエリアが変わるんですけども、でも実際小さい魚のほうが、反応が早いんで、さきに来ちゃう。それをなんとかプログラム化したいっていうことで作ってもらったんですよ。テリトリー(縄張り)もちゃんと入ってますから、いい場所に一番大きい魚がいるとするでしょ、それが釣られるとつぎの魚が入るんですよ。それが釣られるとそこにまたつぎの魚が入って、というふうになってますから。実際自然界でもそうなってますから。

糸井：ナイスな杭とかね(笑)。

編集部：プログラマーとかその部分担当した人とかっていうのは、実際の釣りでも理論に関しては、完璧なんですかね。

糸井：理解していたからできたんだよね。

倉恒：そうですね、全員釣りのことは知らなかったんですよ。ひとりだけですね、やったことがあるっていう人は。でもいまやすごいですよ、口では(笑)。やってみいとか言うんですけど、絶対できないから。

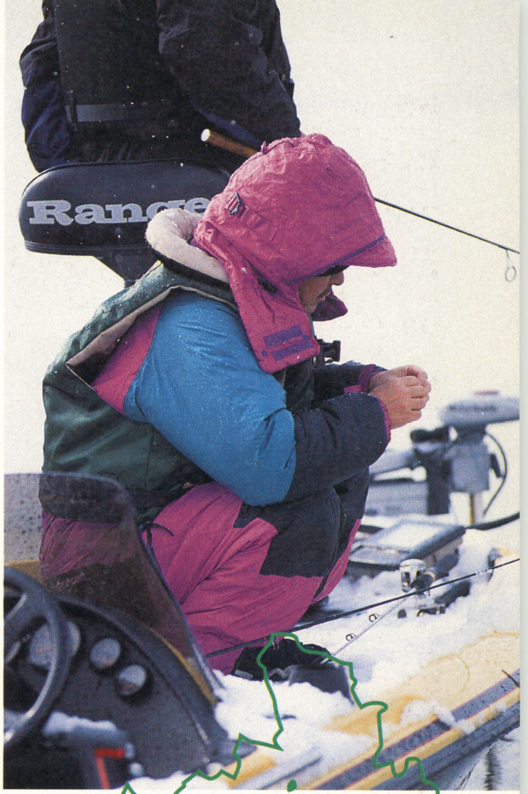
ホントにホントの決定版！

糸井：あとスゴク苦労したのはゲームとしてのバランスかな。純粋にリアルにしちゃうと、今度は釣れる本数が本当に釣れなくなるんで、そこを微調整しなくちゃならないですよね、その底上げもけっこう難しいですよね。おもしろい話があって、ボクがテスト版で一番釣れない時期のやつを家に持って帰ったとき、「いま釣るから見てろよ!」とか言って寝ようとしてるカミさん引

き止めて、その間一匹も釣れない(笑)。あれはキツかったなぁ、すっごい淋しかった。釣れるハズなんだけど、釣れないもんは釣れないんだよね。なめたらえらい目にあうよね(笑)。
倉恒：それについてはおもしろい話があって、本当に釣れないわけですよね。でもあんまり釣れないのは遊んでる人に失礼なんじゃないか、というコトになって。そこで生まれたのが"花咲かじじいシステム"(笑)。とりあえずキャストしたら、そこに小さいバスを5匹ぐらい撒く！　そうすればある程度釣れるからイイんじゃないかって提案されたコトがあったんですよ(笑)。もちろんそんなもんダメだっていうことで却下しましたけど。でもその分最終調整がすごい大変でしたねぇ。
編集部：なるほど。でもプレイして感じたのは、飽きないということなんですよ。たぶん、普通のバス釣りのゲームは必ず釣れるから、楽しさがわかりやすいと思うんですよ。でも、飽きる。これはちょっと我慢が必要なんですけど、そのぶん飽きないですよ。
糸井：たぶんね、10年は遊べますよ。僕はいまでも『モノポリー』やりますからね。
編集部：『決定版！』の意味っていうか。伊達についてるわけじゃないと。
糸井：いや、ネーミングはね、『決定版！』しかないだろうって、ほかの釣りゲームを捨てさせたいんですよ。だって、釣りじゃないもん。

これはワナ？

編集部：なるほど。このゲームのもうひとつの売りといえると思うんですけど、チュートリアルがすごい充実してますよね。とくにルアーのアクションをアニメーションで説明してもらえるのがうれしいです。
倉恒：くそ真面目にやってますよね。
編集部：ゲームのチュートリアル自体をガイドブックとして使えますよね。ただ糸井さんが持ってるタコは(笑)？
糸井：タコでね、本当はルアーのマネをさせようと思ったんです。「バイブレーションはこう」とか、タコが泳いでみせるっていうふうにしようと思ったんだけどやめました。それでまた半年とか1年発売が伸びちゃうから。でもタコでワームの動きとかやったらおもしろいと思わない？　変身してさ(笑)「こう動きまーす！」ってね。これはちょっとね、心残りと言えば心残り。
編集部：タコもそうですけど、ゲームにクマさんとか出てきて、すごくほのぼのとした雰囲気がありますけど……。ゲームの内容はかなりハードというか硬派ですよね。
糸井：きっとすごいこと考えてるんですよね(笑)。フィールドの中でタヌキとかがさ、プカプカ浮かんで釣ってるじゃない、あれはイイ場所なんですよ。やっぱり地元なんで、イイところを知ってんですよ。だから誰かが釣ってるのを見つけたら探ってみた方がイイよ。自信なさそうなこと言ってるけど、あれでけっこう実力あるんですよ、あいつら。
倉恒：ポーカーフェィスなんですよ。釣り人といっしょですよ。
糸井：あんな顔してね、悪いんですよ、なかなか(笑)。
編集部：クマのぬいぐるみを着た極道者ですよね(笑)。
糸井：いや、それはね、まさしくそういうつもりなんですよ。何人かはクマにつられてくれないかなと思うんですけどね。そこから、奥深く入って来ちゃったらおもしろいじゃないですか。
編集部：ワナですか(笑)。







糸井重里(いとい・しげさと)

◎群馬県出身、東京糸井重里事務所代表。名作RPG『MOTHER』シリーズやスーパーファミコン版『糸井重里のバス釣りNo.1』を手がける。バス釣りに関する著書に『誤釣生活』(文芸春秋)がある。

倉恒良彰(くらつね・よしあき)

大阪府出身、有限会社倉恒良彰事務所代表取締役社長。バス釣り歴は30年で、前作スーパーファミコン版『糸井重里のバス釣りNo.1』に引き続き、今作ニンテンドウ64版でも釣り全般に関する監修を担当。





実況パワフルプロ野球2000

コナミ
2000年4月29日発売予定
価格7800円（税別）

サクセスオールA選手作成方法を伝授！

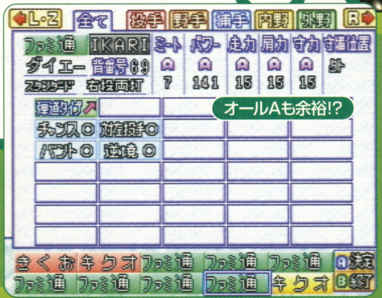
社会人野球で最高選手を育て上げろ

発売日が4月29日に決定！　目前に迫ったその日に備えるために、サクセスで強力な選手を作るコツを徹底的にチェックするぞ。さきに発売されたゲームボーイ版『パワプロクンポケット2』とともに、さらにグレードアップしたサクセスを極めよう！





能力値の高い選手を育てるならココ！ 猪狩コンツェルン大特集


オールAも余裕!?

選べる会社は数あれど、安定した力を持つ選手を作る点では、やはりこの会社がもっとも優れている。仕事をしなくてオーケーなので、よけいな時間を取られず自分のペースで練習できることが、そのいちばんの理由だ。そのぶん、勝ち残るのは厳しいが……。

まずは、基本をチェック――サクセス初心者はココを抑えよう

Check 1 やる気と体力をしっかり管理

能力アップのために、基本であり最重要なのが、やる気と体力だ。とくにやる気は、練習での能力アップのほか試合での調子にも関係するので、つねに最高の状態をキープしておきたい。前作にあった"遊ぶ"コマンドが使えないので、お金を使ってでも居酒屋やスナックとまり木、バージュテームで確実に回復させよう。一方、体力は練習時の故障率に注目しながら回復。体力が半分を切ったら回復するのが目安だ。


無理は禁物

➡故障率は1%が基本。少しでも上がったら、危険信号と捉えよう。


居酒屋がオトク

⬅高卒を選択した場合に出現する居酒屋。やる気と体力が回復する。

Check 2 タフ度は最高レベルに

タフ度は、体力とともに故障率に大きく関係する数値だ。これも、もちろん最高レベルにしておかなければならない。スタート時の1年目4月いっぱいは絶対にケガしないというサクセスのお約束に従い、ひたすらランニングをしてMAXにしよう。その後も下がるようなことがあれば、すぐさま回復。少しならストレッチ系の練習、ある程度下がってしまったときにはほかの数値を犠牲にしてでもランニングを。


1年目4月は走り込み！

➡最初の4週間はひたすらランニング！ 歴代サクセスの王道だ。


タフ度が下がる練習もある

⬅一部の練習やイベントでは、タフ度が下がる。すぐに回復させること。

Check 3 道具を買いそろえよう

練習の効率アップに深く関わる道具は、できる限り買いそろえておきたい。ただ、給料の高い猪狩コンツェルンですら、序盤に買いすぎると借金状態になってしまう。こうなると時間を大きくロスしてしまうので、注意が必要だ。そこで、野手ならバットと手袋、投手ならボールといった具合に、自分の練習メニューに合わせて買いそろえよう。不必要な道具を買わないようにすれば、効率よくお金を節約できるぞ。


練習メニューに合わせる

➡素振りをするなら、バットが必要。残金と相談しながら少しずつ。


新しいアイテムを買おう

⬅道具は、だんだんといいモノが登場する。すぐさまSHOPへゴー！

Check 4 試合で活躍するコツ

試合での活躍は、能力アップのほか監督やスカウトの評価をアップさせるためにも重要だ。もちろん、ここにはプレイヤー自体のウデが深く関わってくる。もし『パワプロ』シリーズにまだ慣れていないのなら、キャンプモードなどであらかじめ練習し、実力をつけておこう。なお、キャプテンになると、守備も必要になる。『パワプロ』の守備は難しいので、しっかりと練習して慣れておくことが大切なのだ。


野手

➡相手の球種を把握しよう。高めは変化が少なく、長打が出やすい。


投手

⬅落ちる球を中心に、低めに集めて長打を防ぐ。同じコースに同じ球種を続けすぎないこと。



地盤を固める1年目!!

安定した成績を残そう



↑一軍に上がると、トスバッティングが追加される。野手にとって重要な練習のひとつだ。

1年目のスケジュール

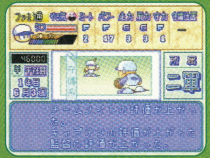
4月	1週／入社	10月	1週／日本選手権・本大会
5月	1週／入れ替え試験	11月	
6月	1週／都市対抗・予選	12月	1週／入れ替え試験
7月	1週／都市対抗・本大会	1月	
8月	1週／入れ替え試験	2月	1週／キャンプ 1週／全日本強化合宿
9月	1週／日本選手権・予選	3月	1週／入れ替え試験

練習メニュー

重要練習

ランニング／素振り／変化球練習／ノック

1ヵ月目のランニングに始まり、その後は能力アップの練習へ。野手は素振り、投手は変化球練習が中心だ。二軍に上がったら、入れ替え試験や一軍に上がったあとのスタメンに選ばれやすいように、監督の評価も上げたい。そのために、ノックを少し混ぜていこう。



⬅監督の評価を意識。一軍に上がるときの入れ替え試験と、それからのスタメン選抜に影響するぞ。

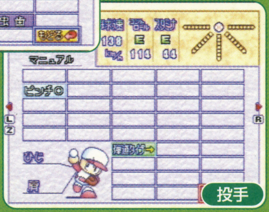
Point 1 スタート時の能力チェック

いい選手を作るためには、ゲームスタート時の能力にもこだわりたい。今回のオススメは、センス○、虫歯、ムダ遣いを持つ野手、そしてピンチ○を持つ投手。野手のほうはマイナス要素も併せ持っているが、それを治す手間を考えてもセンス○を持っていることが重要、というわけだ。

野手



⬅ムダ遣いは、嶋田先輩のイベントで治る。虫歯は、もちろん病院で。



投手

➡こちらはマイナス要素なし。ピンチ○の能力を最初から持っている。

Point 2 昇格試験に向けて

猪狩コンツェルンのキーポイントは、1年に3回訪れる入れ替え試験だ。早く一軍に上がることはもちろん、その後も一軍をキープすることが最重要課題になるぞ。野手はミートカーソルとアベレージヒッター、投手は変化球アップを重視し、確実に成功させよう。



⬅野手の場合、最初の入れ替え試験はストレートとスローボールがほとんど。狙い打ちだ!



⬆投手は、変化球でコーナーをつくこと。ボール球を投げるのは厳禁!



猪狩登場!

⬅昇格していくと、試験の相手として猪狩が登場することも多い。いうまでもなく強敵だ!

Point 3 試合に出場せよ

能力アップのチャンスとなる試合は、ぜひとも出場したいもの。しかし、たとえ試合前に一軍になっていても、監督の評価が低ければ活躍するチャンスが少なくなってしまう。必要なのは、上でも触れたノック。監督評価が上がることに加え、有効な練習法でもある。



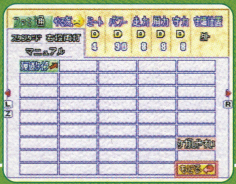
⬅2度目の入れ替え試験直後に日本選手権。できればここから試合に出場したい。



➡たとえ勝てなくても、自分が活躍しさえすれば評価は上がる。

ONE POINT 奇跡の能力を持つ選手

初期能力がケタ違いに高い選手は、今回も登場する。もちろん狙いたいところなのだが、出現確率は今作でもかなり低い。しかも、ほとんどの場合は危険なマイナス要素がついているし……。



⬆マイナス要素つきなら、見る機会があるかも。

EVENT 猪狩との勝負

一軍に上がると、猪狩との勝負イベントが起こる。このときは手加減してくるので楽に勝てるはずだ。その後、低確率で猪狩がリベンジを挑んでくる。2回目ともなるとかなり強いが、再度勝つと……!?



⬆マイナス要素つきなら、見る機会があるかも。

そのほかの会社 1

パワフル物産 投手にはオトク!?

最初にプレイできるパワフル物産は、もっとも標準的な会社だ。ここでは、課せられたノルマをキッチリこなし、いち早く昇進することがポイントになる。部長になればほとんど仕事をしなくても済むほか、キャプテンとしてチーム全体を動かせるので、試合での効率がグンとアップするぞ。人事異動が行われるのは、7月1週、10月4週、1月3週、3月2週の年4回だ。



⬆自分よりも地位が低い選手に、練習の指示を出せるのがパワフル物産のルール。効率を上げるためにも早めの昇進が重要だ。

ココに注目! 安定感を獲得せよ

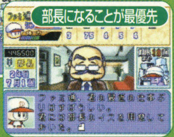
つぎつぎと課せられる青島部長のノルマだが、ふだんはそれなりにこなしていけばクリアーできる。しかしキャンプ中は仕事ができないので、余裕のあるスケジュールを組んでおこう。キャンプ中に期限が来た場合は、終わった直後の1週に上げればオーケーだ。

スケジュールを調整



⬅年1回のキャンプが訪れるタイミングを意識しておくことが大切だ。

部長になることが最優先



➡部長に昇進してしまえば、思うぞんぶん野球の練習に打ち込めるぞ。



一気に飛躍せよ2年目!!

意地でも一軍をキープ

2年目のスケジュール

4月 1週／新入部員	10月 2週／日本選手権・本大会
5月 1週／全日本強化合宿 4週／入れ替え試験	11月
6月 2週／都市対抗・予選	12月 1週／入れ替え試験
7月 3週／都市対抗・本大会	1月
8月 1週／全日本強化合宿 4週／入れ替え試験	2月 1週／キャンプ 1週／全日本強化合宿
9月 2週／日本選手権・予選	3月 1週／入れ替え試験

練習メニュー

重要練習

ティーバッティング／近距離ノック
シャドウピッチング／的当て

時期が経つと、トスバッティング→ティーバッティング、投げ込み→的当てといったように、じょじょにレベルの高い練習が追加される。ただし、一定のタイミングで加わるわけではないので、追加されたものを優先してメニューに組み込み、効率アップをはかろう。





⬆追加される練習は、当然今までのものより効率がいい。計画を変えてでも追加されたものを優先的に使おう。

⬅もちろん、必要ないものもある。どの系統に属する練習なのかをしっかり把握すること。

Point 1 全日本強化合宿

スカウト評価が上がっていると、全日本強化合宿に呼ばれる。期日が近づいてきたら、体力を回復して備えておこう。また、高い経験値や特殊能力を獲得できるイベントが起こることも多い。合宿中も体力を減らしすぎないように、ストレッチ系の練習を混ぜていくこと。



⬅合宿に呼ばれれば、効率のいい練習で一気に能力アップできるぞ。

➡イベントに注意。回復する練習を使い、体力をキープしておこう。

Point 2 一軍キープのために

能力のアップとともに、だんだんと入れ替え試験も厳しくなってくる。野手の場合は、アベレージヒッターを取得する前が勝負の分かれ目になるぞ。もちろん一軍キープが基本だが、どうしても苦しいなら一度二軍落ちし、大会前の入れ替え試験で一軍に昇格する手もある。



⬅最重要は大会前。ここで二軍落ちしてしまうのは最悪のパターンだ。

➡アベレージヒッター取得！ その後、走力やパワーを上げていこう。

Point 3 キャプテンになろう

2年目の都市対抗が終わると、嶋田先輩が引退する。このとき、キャプテン＆チームメイト評価が一定以上あれば、キャプテンになれるぞ。ここまでは、ノック系の練習をある程度やること、ポジティブシンキングなどの評価を下げる練習をしないことを心がけておこう。



⬅試合での操作にあまり自信がないのなら、あえて評価を下げておく、という手もある。

⬆試合で全選手を操作。こうなれば能力アップの効率も一気に上がる。

⬅練習も全員に指示できる。もともと強いチームをさらに強化し、大会優勝をめざそう。

EVENT 矢部くんとのマルバツ

こちらは、通常のチームキャンプで起こるランダムイベントだ。先攻になったら、右の順番で打とう。ほぼ確実に勝利できるぞ。勝ったあとには野手なら"逆境"、投手なら"勝ち運"が手に入る。

❶✕	❷✕	❸○
	❶○	❸✕
❹○		❷○

ONE POINT ギリギリの点数はバントで稼げ

入れ替え試験に生き残るためのテクニックを紹介しよう。それはバント。成功すれば1ポイント入るので、ギリギリの点数になったときに使ってみるといい。ピッチャー前以外なら、ほぼ成功するぞ。



⬅ピッチャー前でなければ、まず成功する。

そのほかの会社 2

たんぽぽ製作所 バクチ性高し!?

会社も小さければ、野球部も弱小のたんぽぽ製作所。この会社でプレイするときは、会社が潰れないように、業績にも気を配る必要がある。しかしそのぶん、スタメンやキャプテンに選ばれるのも簡単だ。自分の能力以外に、練習の指示でチーム全体を育て上げる楽しみも味わえるぞ。また、この会社だけでしか手に入れることのできない特殊な能力もある。



⬆施設は貧弱だが、キャプテンにはかんたんになれる。実力さえ持っていれば、おもしろい選手を育てられるだろう。

ココに注目! サッチーに訊け!

どこかで見たことのあるこの人こそが、たんぽぽ製作所の注目点だ。通常は資産を持っていってしまうだけだが、まれにアドバイスをしてくれることがある。業績を上昇ラインに乗せておけば、このイベントも発生しやすい。



⬅業績をつねに上昇ラインにしておけば、イベントも発生しやすい。

➡サブポジションや特殊な投法を身につけられるのは、この会社だけ。



数値か特殊能力か3年目!!

ラストスパートにかけろ!

3年目のスケジュール

月	予定
4月	
5月	1週／全日本強化合宿 2週／入れ替え試験
6月	2週／都市対抗・予選
7月	3週／都市対抗・本大会
8月	1週／全日本強化合宿 2週／入れ替え試験
9月	2週／日本選手権・予選
10月	2週／日本選手権・本大会
11月	4週／ドラフト
12月	
1月	
2月	
3月	



練習メニュー

重要練習

ウェイトトレーニング／パラシュートラン
チューブ引き／PNF

3年目は、今まで能力をあまり上げていなかったものを補う練習メニューを組む。もちろん、特殊能力を狙っていくのもいいぞ。注目の練習はPNF。体力回復量とタフの増加量が格段に増え、技術ポイントも上昇するオイシイ練習だ。出現したらすかさず活用しよう。



↑ここまでくれば、練習自体もかなりレベルアップしているはずだ。



←PNFは重要。体力回復量は、普通に休むのとほとんど変わらない。

Point 1 試合で取れる特殊能力

経験値を使って取得できる特殊能力のなかで、"対左投手○"と"チャンス○"は試合で身につくことも多い。このふたつは、効率アップのために最後の試合が終わるまで取得せず、可能性にかけよう。また、ほかにも試合で手に入る特殊能力は数多くあるぞ。



←左投手から1試合に3本以上ヒットを打つと、ランダムで特殊能力が手に入る。



➡得点圏にランナーがいるときにヒットを打つことが取得へのカギなのだ。

Point 2 めざせ日本一

キャプテンになってゲームを進めていれば、チームも理想の状態に育っているはず。3年目は、ぜひとも旋風を巻き起こしたいところだ。しかし、本大会ともなるとかなりの強豪ぞろい。とくに決勝の黒獅子重工は強敵だ。狙い球を絞って、エースの部長を打ち崩せ!



↑決勝は黒獅子重工。社会人野球のトップに君臨する強豪チームだ。プレイヤーのウデが問われる一戦になるぞ。気合いを入れて試合に望もう。

大卒限定!絵美里を彼女に

猪狩コンツェルンで彼女にできるのは絵美里のみ。つまり高卒でプレイしたときや、バージュテームが出てきたときにはチャンスすらないのだ。さてこの絵美里、スナックとまり木に通ってポイントを稼げば比較的簡単に彼女になる。しかし、その後評価を上げるのがかなりキツい。練習が犠牲になるので、あえて挑戦する必要はないかも。最後までうまく付き合えば威圧感を取得できるのだが……。



←高卒で始めた場合、彼女を作るチャンスはない。大卒の場合でも、スナックとまり木が出てこなければダメだ。



➡スナックとまり木にしばらく通っていれば、絵美里の評価は上がる。この誘いを受ければ彼女になるが……。

ONE POINT 特殊能力イベントは危険がいっぱい

猪狩進くんとの練習イベントなど、ランダムイベントで取得できる特殊能力は役立つものが多い。しかし、体力には十分注意しておくこと。特殊能力イベントでのケガは、大事に至りやすいのだ。



←進くんと全日本強化合宿中のイベントに注意。

EVENT キューバとの戦い

スカウト評価が高い状態で最後の日本選手権に優勝すると、全日本のキャプテンとしてキューバと戦うことになる。ケタ違いの強さを持つ南国の雄相手に、どこまで戦えるか!?



←優勝自体難しいのに、さらに強い相手が……。

そのほかの会社 3

どすこい酒造 かなりヘンなところ

練習での評価の上がりかたや敵チームなど、あらゆる点がほかの会社と違うどすこい酒造。練習も、鉄ゲタ・ダンベルというタフと筋力を上げやすい練習法が最初から用意されている。いっぽう仕事はドリンク作り。仕事中に筋力が上がるほか、できたものを味見したときも経験値が変化する。何が変化するのかは、選んだ材料によって決まっているぞ。



↑ドリンク作りは、できるだけ相性のよさそうなものを選ぼう。味見のときに、ヘンなものを飲みたくはないからね。

ココに注目! ストレス➡衝動買い

練習やイベントでたまるストレスが一定以上になると、衝動買いをしたくなる。ここで特殊能力を得ることもあるが、高い商品が出てきてしまうとキツいので、できれば低く抑えておきたい。ストレスが高いままだと、故障率が大幅にアップするし……。



←ストレスのせいで、やる気が下がることも。低く抑えるのが基本だ。

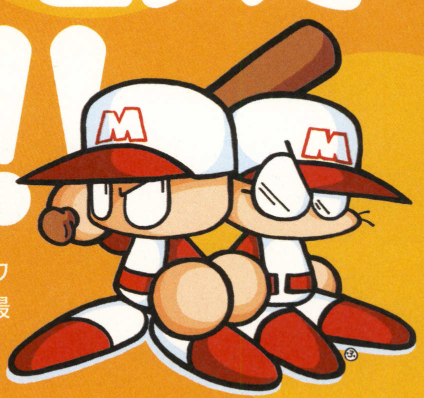


➡矢部くんまでが影響されて太くなってしまうところがなんとも恐ろしい。

パワプロクンポケット2

コナミ
2000年3月30日発売
価格4500円（税別）

『パワポケ2』サクセスで育成先取り!!



じっくり育ててパワーアップ

ニンテンドウ64版『パワプロ2000』よりひとあし先に発売となった『パワプロクンポケット2』。キミはもう優秀な選手を作り上げているかな？　最強の選手を育て上げ、『パワプロ2000』を待とう！

1 プロ野球界に残るために　安定したクリアーをめざせ！

クリアーに必要なのは世間の評価

意外に難しい『パワポケ2』のサクセスモード。シリーズを初めてプレイする人は苦労することも多いんではないかな？　クリアーの条件となるのは、世間の評価ひとつ。イベントなどでも変化するこの数値だが、意識して上げられる最重要ポイントは、やはり試合になる。ここではまず、活躍するためのコツを紹介していこう。

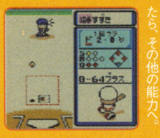


←世間の評価をチェック。ある意味、能力値よりも重要。



←投手なら1失点以内、野手なら1ヒット以上が必須。

試合で活躍するには？

	野手の場合	投手の場合
練習法	開始直後はパワーアップを重視。これが低いと、内野を越えることすら難しい。その後は、走力に力を入れて内野安打率を上げよう。  ←筋トレはタフも少し上がるので、序盤では使える練習といえる。	投手は、まず変化球を鍛えること。レベル4以上あれば、決め球になる。その後は球速。スタミナ、コントロールはあまった経験値で。  ←何はなくても変化球。十分な数値になったら、その他の能力へ。
試合では	センターから左方向に打球を飛ばすこと。走力が高ければ、内野安打も期待できる。右方向の場合、ライトゴロの危険性もあるのだ。  ←当てるだけならそれほど難しくない。ストレートが狙い目だ。	ほかの球種ではボールになるコースからストライクになる変化球が有効。慎重にいくなら、その逆のパターンでボール球を投げよう。  ←バッターの打ち気も見よう。よく振ってくるならボール球で勝負。

2 彼女を確実にゲットせよ　強い選手作りには必須!?

転生後も継続される彼女。デートイベントやプレゼントなどの特典を考えても、重要度は高い。デートは、やる気と体力の回復に活用しよう。ただし、使いすぎると超危険な心の病“恋の病”になってしまうので要注意！

ユミコが殺される!?

ユミコと付き合っている場合、50%の確率で3年目にそねむらがジョーに調査を依頼する。こうなると、なんと11月2週にユミコが殺されてしまうのだ。これを防ぐ方法は、右にあるAとBのどちらか。しっかり対策を練っておこう。

A 寮のはたやまの部屋でペットのアロワナにエサを与え、その後小料理屋でジョーに会ったときに、アロワナ話を持ちかける。

B ユミコ評価が66以上だと、11月2週にユミコからの電話が入る。この場合、筋力＋30、ユミコ評価＋10、“打球反応○”、“打たれ強い”、“ムード○”を獲得。チームメイト評価が45以下のときは、主人公がケガしてすべての経験点－20。

彼女候補はこの5人



みずのユミコ

1年目の終わりにあるゆうじとの出会いか、ランダムイベントで電話番号を入手。確実性を求めるなら、1年目に本社に通ってユミコ評価を上げておこう。



そのはなかすみ

出会い、デートスポットともにマニアショップ。人形を買ったら、イベントを待とう。電話番号入手後も苦労するが、彼女にしたときの特典もなかなかだ。



ののむらあい

ののむら監督との2ショットを目撃したら、何度も食堂に通おう。またはランダムイベントで電話番号がわかることも。



やまぐちゆきえ

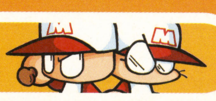
ランダムイベントと小料理屋がカギ。満員のときに選択肢が出たら、「あきらめて帰る」を選択しよう。



あらいのりか

ランダムイベントでいきなり彼女になる押しかけ女房。ヒドイ目にあうことになるからあまり付き合いたくないが……。

3 各章ワンポイントチェック スムーズに能力アップ



第一章 恐怖！首切り球団

タフ➡その他の練習

シリーズに慣れている人はわかるとおり、最初の1ヵ月はどんなに練習してもケガしない。2月一杯は、ひたすらランニングをしてタフ度を上げよう。3月にはストレッチで体力を回復させていけば、十分なタフ度が得られる。



⬅1ヵ月のランニングは、もはやお約束。タフ度は必ず最高レベルに。

➡タフ度が十分になったら勝負。試合対策の能力をアップさせよう。

うろつきのポイント

試合と練習に深く関わる"やる気"。これを回復させたいときは、3月1週に加わる"うろつき"のコマンドを活用しよう。1回目に行ったときは、寮以外固定のイベントが起こる。このうち、やる気が回復するのは小料理屋、神社、マニアショップの3ヵ所だ。



⬅やる気のキープは基本中の基本。練習の能力アップにも深く関わる。

➡本社ではユミコとの出会いが。答えによってユミコ評価が変わる。

第二章 怪奇！二軍消滅

ミニゲームは順番がカギ

2年目の課題となるのは、チームメイトを引きとめること。そのためには4人の部屋をたずね、ミニゲームをクリアーしなければならない。このイベントは、なるべく早い時期、できれば1月中に済ませておこう。どうせたいした練習ができないほか、仲間を引きとめたあとのランダムイベントには、重要なものが多いのだ。

じつはこのミニゲーム、あとにプレイしたものほど難しくなる。オススメの順番は、みずき→ふるさわ→はたやま→くらがりの順だ。なお、選手のデータが少ないときは、全体的に難度が落ちる。確実にクリアーしたいなら、転生などで選手数を減らしておこう。



⬅オフ、自主トレでは練習も限られる。この時期を活用して寮の部屋を回ろう。

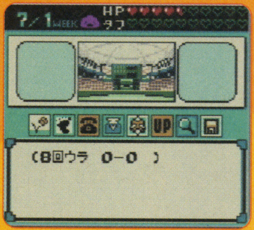
➡最難度はコンコンノック。逆に、貧乏ヒマなしは最後でも大丈夫だ。

⬅ふるさわを引きとめておけば、デートに役立つ車を獲得するチャンスも。

第三章 モグラーズよ永遠なれ

日本一になるために

1軍に上がってペナントを戦う3年目。世間の評価がある程度溜まっていれば無理に優勝しなくてもクリアーできるが、日本一になれば、かなりの経験ポイントが得られることも確かだ。同点やリードされて始まる試合で、いかにして得点を上げるかがカギになるぞ。



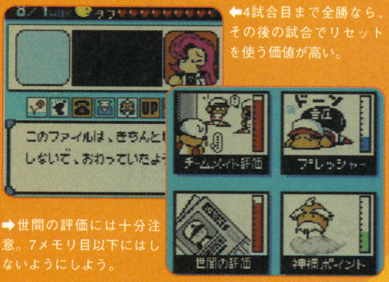
➡厳しい試合が続くことになるが、リセット技を使ってでも勝つのだ。

試合データ

開幕戦	9回表	モグラーズ	5—4	相手
2試合目	8回裏	モグラーズ	2—2	相手
3試合目	8回裏	モグラーズ	4—3	相手
4試合目	8回裏	モグラーズ	0—0	相手
5試合目	8回表	モグラーズ	8—9	相手
優勝決定戦	8回表	モグラーズ	4—5	相手
日本シリーズ	8回表	モグラーズ	1—3	相手

リセット技はここで使え！

4回まではオーケーというリセット。使うならやはり3年目の試合、ということになる。ただし1回使うごとに世間の評価が下がることには十分注意したい。使いすぎてクリアーできなくなっては元も子もないぞ。試合で活躍しやすい投手なら、挑戦する価値が高い。



⬅4試合目まで全勝なら、その後の試合でリセットを使う価値が高い。

➡世間の評価には十分注意。7メモリ目以下にはしないようにしよう。

『パワポケ2』のキモ 1

転生を考えて育成

強い選手を育てるためには、やはり転生が必須になる。最初からこのことまでを考えてサクセスをプレイすれば、それだけ効率よく能力値を伸ばせるはずだ。最初のうちはアイテム・彼女・神様ポイントを溜め込みつつクリアーだけをめざし、勝負の回を待とう。勝負をかけるのは、神様ポイントが十分に溜まり、3年目に日本一になったとき。アクシデントがなくスムーズに進んでいるなら、神様ポイントを放出して能力アップにかけよう。



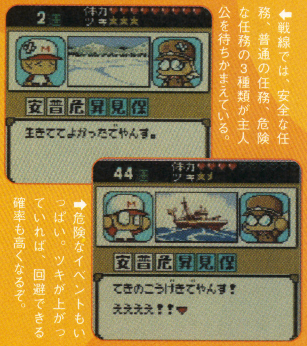
⬅アルベルト先生のイベントを見たら、本社に通ってアイテムゲット。

➡世間の評価を上げ、ヒマになったら神社へ。神様ポイントを溜める。

『パワポケ2』のキモ 2

サクセス戦争編に注目

隠しモードとして、ある条件を満たすと出現する"サクセス戦争編"。これも、もちろん育成に深く関わるモードだ。ゲームの流れは、本拠地となる司令部から出発し、4週間を1単位に3ヵ所の戦線に行き、それぞれの能力をアップさせるというもの。4週間経つと司令部に戻って体力30、ツキが5回復。そのあとつぎの戦線へ、ということになる。体力が0になるとゲームオーバーになってしまうので、戦線では普通の任務を中心にこなすのがポイントだ。



⬅戦線では、安全な任務、普通の任務、危険な任務の3種類が主人公を待ちかまえている。

➡危険なイベントもいっぱい。ツキが上がっていれば、回避できる確率も高くなるぞ。

64DDユーザー必読！ 持ってない人もやっぱり必読！

DDF ROUND 5



今月も我々DDFをとりまく環境は騒がしい。団員の諸君をとりこにする裏技もいくつか用意しているぞ。ゲーム界の制空権を占拠した、我々のドロップキックの切れ味を楽しんでくれ。～エル64DD～

今月のベストバウト　巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合

一部の映画マニアの間で"20世紀最後のアカデミー賞候補"と呼ばれる『巨人以上』が、ついに64DD上で独占上映されることとなった。幻の名作『巨人以上』は、これまで決してうわさの域を出ることがなかった『巨人のドシン1』の補助ディスク『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』で公開される。ただし、何もせずに見られるなどという虫のいい話ではない。ゲームの舞台である"世界ドシン博覧会"で各パビリオンにいるクイーンコンパニオンたちの命令に応えると、全17話が1話ずつ見られるのだ。命令に応じるためには『巨人のドシン1』をくり返しプレイしなくてはならない。まさしくクイーンコンパニオンとのガチンコバウトに勝利した者のみに与えられるチャンピオンベルトが『巨人以上』というわけだ。テレビモニターからどんなベストバウトが飛び出すか、期待せずにはいられない。

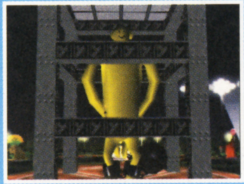
（ルチャリブレ評論家・田鶴浜田　宏）

⬇『解放戦線』の目的は世界ドシン博の会場に囚われた巨人を助けることでもある。

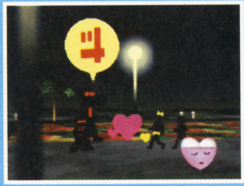


⬇巨人を囲っている会場の四隅にある支柱に登って、巨人に"チッコ"をかけることができる。



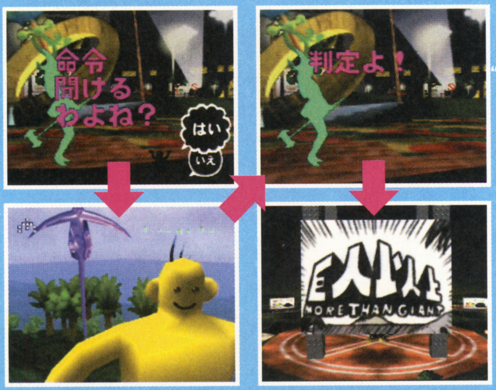


⬆巨人に"チッコ"を一定量かけると、巨人が巨大化するのだ。いったいどこまで大きくなるのか？



⬆会場内にはじゃまをするチビッコも。"チッコ"のかけあいによる戦闘になんとしても勝つのだ！

ディスクを"ダシ・イレ"してドシンを救出！



➡『解放戦線』のディスクでプレイすると、『巨人のドシン1』とディスクの入れ替えを指示される。

➡クイーンコンパニオンの指示に従って、ちょっと変わった『巨人のドシン1』のプレイを行う。

⬅指示どおりにプレイをしたら、ふたたび『解放戦線』のディスクと"ダシ・イレ"するのだ。

⬅条件をクリアーしていれば、映画『巨人以上』が上映される。さあ、じっくりと堪能するがよい。

巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合
4月20日よりランドネットの"GETモール"で予約開始
5月下旬より配布開始
解放基金（価格）：3333円
ジャンル：『巨人のドシン1』補助ディスク、シューティングゲーム
開発度：640％（4月現在）
製作者同盟：ド解戦Param派
映画製作：UNDERSELL Ltd.
メーカー：ランドネットディディ

DDF選手名鑑⑥　F-ZERO X エクスパンションキット



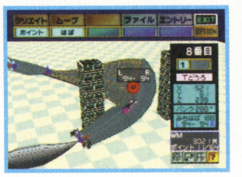
エル・エフェセロ
●タイトル歴　アレナメヒコ・マリオカートグランプリ優勝
●趣味　ミニ4駆収集
●タクシー運転手とルチャ・ドールの2足のわらじをはく。リングを疾走するスピードはDDF1。

必殺技　スーパーファルコン・アタック



⬆エディットしたオリジナルコースで、敵車に体当たりをおみまいだ。

驚異のニューマシン・スーパーファルコンに乗り込み、フルスピードで衝突する。素直に見れば人身事故、古典的プロレスでいう体当たりだ。ハイ、私がエル・エフェセロです。みなさん、お待ちかねの『F-ZERO X エクスパンションキット』のアナウンスをさせていただきましょう。このソフトは'98年に発売後、大変好評をいただいた『F-ZERO X』とセットで起動させることで、より遊びの幅を広げてくれる追加キットなんですね。かつてF1パイロットを夢見て、夢破れてルチャ・ドールとなった私は、世界のサーキットのコースは熟知しておりますが、今回はエディット機能で、以前よりプレイできたコースをプレイヤーがクリエイトできるんです。画期的すぎますね。さらに新たなパーツを組み合わせて、オリジナルマシンもつくれるんですよ。このソフトで将来メカニックを志す少年がグッと増えそうですね。もちろんルチャ・ドールを目指す少年も増えてほしいものです、ハイ。



⬆自由自在にコース作成ができる。ほかにもマシンエディットや新コースでのレースも可能だ。

F-ZERO X エクスパンションキット
ランドネット会員に4月下旬より配布
ジャンル：コンストラクション

つなげばわかるランドネットのいま

ランドネットディスクを手にして、団員諸君は全世界につながるランドネットのネットワークを楽しんでいることと思う。ランドネットのメニューは新人ルチャドールと同様、日々目覚ましい成長を遂げているが、やはり成長を促すには団員諸君のネットへの参加が大切だ。諸君の参加で盛り上がれば、ネットワークコンテンツを構築しているスタッフも、よりそれに応えたいと感じるのは間違いない。その第一歩として、エキサイトによるインターネットの検索ページを開始したぞ。これで、自分が見たいジャンルのホームページを簡単に見つけやすくなったはずだ。使わない手はないぞ。

DDファン

64DDのソフトを愛する君たちのためのメニューだな。個性的なキャラクターをメールスタンプとして収集・保管できる"スタキャラ"、すでに配付されたペイントスタジオとタレントスタジオの遊びかたを、オリジナルキャラクターであるうさぎのフリルと小学校5年生のクリオがレクチャーしてくれる"マリオアーティスト道場"など、見学して損はないものばかりだぞ。3種類用意された掲示板に書き込みもできるのだ。

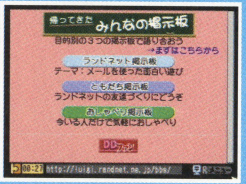
➡掲示好きにはぜヒ!



←スタキャラは1日に3回まで、メールスタンプのキャラクターを"スタガチャ"でひくことができる。



←『マリオアーティスト』シリーズを使いこなすには、このページが参考になること間違いなし。

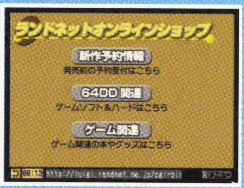


←目的別に3つの掲示板が用意されている。キミも気軽に書き込みをしてみるといいだろう。

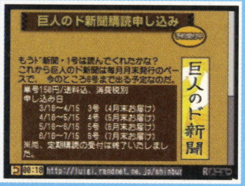
GETモール

ユニークなグッズを入手したい欲張りのための"オンラインショップ"、ドシンやマリオなど64DDのスターたちの絵はがきを友だちや親戚に送ることができる"絵はがきサービス"でおなじみだが、要注目なのがDDFでも紹介してきた"巨人のド新聞"の受付をここで行っていること。団員であれば活用すべきメニューだな。

➡買い物好きにオススメ



←オンラインショップではランドネット関連の商品を注文できる。配付ソフトも改めて買えることに注目!

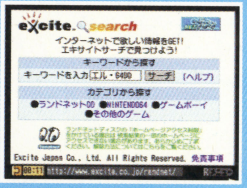


←ド新聞は『巨人のドシン』に関する情報が満載。定期講読の募集は終わったが、各号の注文は可能だ。

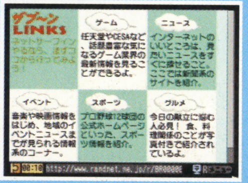
Netザブーン

ネットサーフィンを楽しむのは、ここからだな。先程紹介したエキサイトによるネットの検索もあるし、従来どおりの"ザブーンリンクス"ではゲームやファッションはもちろん、プロ野球やお母さんのために夕食の献立のホームページにもリンクできる。DDF団員であれば、生活情報の肝は、Netザブーンに頼るようにして欲しいものだ。

➡検索マニアには◎



←インターネットのエキサイトと提携して始まった検索ページ。探したい情報をいますぐゲット!



←ザブーンリンクスには便利なサイトがまとまっているので、インターネット初心者も大安心だ。

大物ルチャドール『日本プロゴルフツアー64』軍団、襲来!

つねに我々、DDF正規軍は来日レスラーや反乱分子などの強敵を迎え撃ってきたが、今回、来日する『日本プロゴルフツアー64』はこれまでに考えられないほどの強敵だ。なにせ彼らは本格的なゴルフプレイヤーとしての技術を身につけており、当然、ファイトに応じてゴルフや球質まで選択してくる。さらにプレイごとに成長する秘蔵のオリジナルキャラクターがいるばかりか、20人の日本で活躍するツアープレイヤーを引き連れてくる、大軍団なのだ。さらに彼らは国内で行われているプロゴルフの大会を模したイベントを我々に勝手に開催してしまうというのだから恐ろしい。今回は我が輩のチャンピオンベルトも危ういかもしれんな。(エル・64DD)



⬆実在のツアープレイヤーたちが大活躍だ。本格派ゴルフゲームなのでゴルフ知識も増すだろう。



⬆プレイできるコースも有名なものばかり。憧れのコースでラウンドできるのだ。

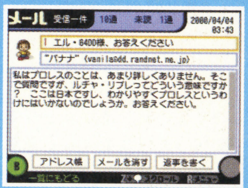
日本プロゴルフツアー64
ランドネットで予約受け付け中　4月下旬より配付開始
価格:3,500円ジャンル:スポーツ

マスクデザイン秀作発表



以前から、DDFで募集しているマスクデザインが多数送られてきた。このなかからとくにすぐれたものを紹介しよう。今回紹介するのは、新潟県のロッシーによるマスクデザインだ。彼は制作の過程をわかりやすく解説した、ビデオテープで応募してくれた。うむ、すばらしいじゃないか。引き続き、『ペイントスタジオ』で作った作品を募集するので、団員諸君、鍛錬を怠るなよ。

DDF流ファンレター添削



これは意表をついた質問だ。まず、ルチャ・リブレだが、ルチャが"戦い"、"レスリング"、リブレは"自由"を意味しておる。政治的に抑圧された我らが祖先・アステカの戦士たちが自由を手にするために起こした武器なき戦いという、歴史的な側面を持っている。"自由への戦い"と訳しておこう。しかし、自由な戦い、何でもありという意味もあってな。ポルトガル語でいうと"バーリ・トゥード"だが、どっちが強いかきめようじゃないか、とも訳せるのだ。こんなカッコいい言葉、使わずにはいられないだろう。

何はなくとも募集中!イマスグ出スベシ!

DDFでは団員諸君からのファンレターや、入団希望、マスクデザイン案などの募集を行っている。そのほかにも64DDやランドネットに関わることなら何でもかまわん、相談にのってやるので、いつでもメールしてこい!あて先:ddf@dd.randnet.ne.jp

[ゲームWave] GameWave

ゲームの情報と頭の悪さ日本一の情報番組！

ON AIR 毎週水曜日絶賛放送中！

テレビ東京：深夜 1:15～1:45
テレビ大阪：深夜 1:05～1:35
テレビ愛知：深夜 12:45～1:15

ハーイ、問題でーす。毎週水曜の深夜に、ゲーム大好きデジタル野郎たちの目を釘付けにしているテレビ番組といえばなんでしょう!?　「えーと、Dsガレ……ガンッ(殴る音)」。こたえはもちろんゲームWave！　司会はもちろんゲームのことならお任せ！　の伊集院光さんと、キャワイイ～川村ひかるちゃんのダブル"ひかる"コンビ。いつのまにかすっかりレギュラーに加わった、若手お笑いコンビアンタッチャブルもテンション最高潮！　どこよりも早いゲーム情報を、どこもやらないバカな企画でお届けします。水曜深夜の合い言葉は"ビバ！　ゲームWave！"。ヨロシク！



芸能界いちのゲーム通
伊集院 光



どきどきグラビアアイドル
川村 ひかる

浜さん光のすげぇーイイ話

ゲーム業界のウラ事情を我らが浜村通信と伊集院光が暴露する！　ゲーム業界人なら誰もが見ているこのコーナー。内容がヤバすぎて"ピー"音が入ることもしばしば。これがもとでゲーム会社の株も上下するとかしないとか!?　トレーダーも必見！　か？



続きは番組で!!
See the television program!!

キミがゲームファンでもそうでなくても水曜日深夜はこの番組を見るベキ！



NEWS EXPRESS

週刊ファミ通など紹介された"速報"、"特報"などの最新ゲーム情報はもちろん、ゲーム業界の旬な出来事などが満載。さらに放送翌日（木曜日）に発売されるゲームソフトを厳選して紹介するIN STORE NOW!も注目！



This is a program sponsored by Nintendo / Dreamcast / Idea factory / other
提供：任天堂／ドリームキャスト／アイディアファクトリー／他

エンターテイメント情報はこの番組でカンペキ!!

[アイチョップ] i-CHOP!



好きなゲームはRPG
河相我聞



元気ハツラツキッズメイツ
カオリ

全国のケーブルテレビ局 スカイパーフェクTV276CH

キッズステーションにて放映開始!!

ON AIR
毎週金曜日：23:30～24:00
毎週土曜日：25:00～25:30(再放送)

i-CHOP!ホームページ
http://www.famitsu.com/media/ichop/

ゲームに映画、DVDソフトにトレンドグッズ……。みんなが気になるエンターテイメント情報を完全網羅した夢の番組。それがこの"i-CHOP!"。し・か・も！　司会の河相我聞クンは大が付くほどのゲーム好き。番組に対する意気込みも並大抵のものじゃありませんぜ。といっても、アシスタントをつとめるカオリちゃんとのやりとりは、まさにボケ役ふたりのツッコミ役なし状態。友だちの家に遊びに行った感覚で楽しく見られて情報満載。この"i-CHOP!"を毎週見れば、キミもエンターテイメント情報通！　クラスの人気者になれるうえ、気になるあの娘とのラブチャンスも到来、筋肉ムキムキで顔グロでモテモテだ！　……って、それは関係ないか。まあ、テレビに向かってツッコミを入れながら見てください。



←やる気満々のふたり。やる気なのはいいけど、カラ回りしないでね。



←最新グッズを使った新しい遊びかたも提案しちゃいます。必見！

This is a program sponsored by Famitsu / Minamiaoyamaeyecrinic / Gpara.com
提供：ファミ通／南青山アイクリニック／Gpara.com

ファミ通64+と
ゲームのあれこれが
裏の裏までわかる!

秘密結社ゲボゲボ団発足ッッつっ!!!

[2000.06 4/21発売号]

Monthly

ファミ通64+(ロクヨン)

リニューアル!!
のドサクサにまぎれてやりたいほうだい

わ÷る

…ゲボゲボッつ。

2000.06

本誌特価550円のうちだいたい 6.4円相当

編集長全面協力

新連載 ゲームコラッセオ

トーク&バトル
カードヒーロー



プロレスラー 池田大輔

が64+編集部になぐり込みッッつ!!??

…なんでいまどき!? クォース

ゲームバカの 徹底攻略

業界悲話
ハムスターの孤独な死

ドラクエIVにFC版MOTHER
FFIIIにゼルダの伝説 神々のトライフォース
名作復活計画

明るいゲーム計画

超スクープ
『カードヒーロー』幻のマスターカード入手っ!

明るいゲーム計画

全日本若林通信

本社／日本国東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビルヂング3階西

64+編集部内で起きたさまざまな事件をお届けするこのコーナー。珍事件から感動秘話まで、盛りだくさんの内容です。ちなみに編集部は世田谷区若林にあるんです。

プロレスラー 池田大輔がやってきたっ!!



まるでサルのようにバナナではしゃぐ編集部一同と池田選手。じつは、池田選手の右胸には『カードヒーロー』のバッチがついているんです。

本誌創刊から約1年が経過しようとしている64+編集部に、お客さんが来訪したことはいままで1度もない。メーカーの広報さんや、編集者の両親が訪れたことはあっても、それ以外の人が来るのは今回が初めて。これは一大事だ。そこで、池田選手の来訪を盛大に歓迎するため、一部の編集者たちが頭を悩ました結果、"バナナ"でもてなすことに。なぜバナナになったのかは謎だが、バナナだけは絶対に譲れないとのことだった。そして3月16日当日。編集部で用意したバナナの数は30房以上にもなった。バナナの甘い匂いが充満する熱帯ジャングルのような編集部に、池田選手がやって来た。池田選手は机の上に積まれたバナナの山に驚いていたが、にこやかに撮影に協力してくれたぞ。池田選手ありがとう！

バナナ後始末問題



池田選手を歓迎するためだけに買ってきた大量のバナナ。最初は小腹を空かせた編集者たちが1本1本味わって食べるが、なかなか減らないため無理矢理口の中に押し込む人が続出！ 編集部はまさにバナナ地獄と化していたのだ。"バナナの叩き売り"や"バナナジュース"にして小銭を稼ぐという案も出たが、常に腹を空かせている、他の編集部員の協力（強奪）によってすべて処理された。めでたしめでたし。

腐ってるし!!



⬆忘れ去られていたお土産用のバナナ。一週間後、無惨な姿で発見された。

今月のおみやげ



エム・ティー・オーさんからいただいた福砂屋のカステラ!!!!!

⬆スポンジの下に粗目の砂糖が大量についているが、甘くはなく、食感の妙を楽しませてくれる。ひとくち食べるとやみつきになるおいしさだ。お薦め。ありがとうございました。

G20のイベントに本誌デザイナー宮本が出演!!

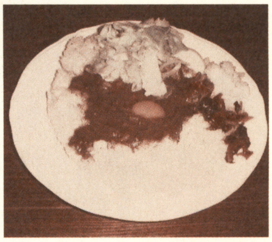
3月某日、新宿のとある場所で、ガンダムトリビュート雑誌『G20』の企画するクラブイベント『ガンダムナイト』に、64+グラフィック部隊の宮本が珍入！ かつ、なんとDJとして出演していたことが発覚した。本人を問い詰めたところ「編集部に入るまえに、『G20』の企画に参加し、それが縁でイベント出演したんだよー。DJは以前からやっていて、CDも出してるよー。」と白状した。この日は速めのテクノサウンドをスピンしていた模様。これからもいろいろなイベントに出現するようなので、それ系が好きな読者はチェックしてみてはいかが？



⬆CDを出していたという事実が発覚したデザイナー宮本。DJとしても活動中。

今月の問題提起

編集部の近所のカレー屋は、ピクルス風酢漬けサラダをサービスしてくれる。さらにメニューにはゆで卵や生卵をなどのオプションがあり、これらをカレーと一緒に食べる人は多い。本誌デザイナーの村田もそのひとりだ。しかし、彼はオプションだけでは飽き足らず、サラダまでカレーの中に入れてしまったのだった!! 写真をみてもらえばおわかりのとうり、もうすでにどこの国の料理か判別しがたい有り様である。どーかと思うなー。



カレーとは思えません。が、「サラダを入れると、酢がカレーをマイルドにしてくれてさらにおいしくなる。」と村田は語る。

カーヒー大ブーム カ〜ヒ〜

"カーヒー"とはカードヒーローのことです

ここ世田谷区若林にあるファミ通64＋編集部では、『カードヒーロー』が大ブームだ。その中心は、ご存じ任天堂公認名誉師範こと、田原誠司と対戦ゲーム好きのバカタール加藤。すでに全種類のカード8枚所有という自らに課した難行もコンプリート目前の田原と、ソフト購入後約2週間で全種類のカードをコンプリートしたバカタール加藤が、最近になって、ワンダーマスター＆最強デッキによる対戦を開始。若林にある編集部ビル内の喫煙室を陣取り、毎日くり広げられるふたりの対戦は、一部で「新旧編集長対決！」と呼ばれるなど、注目を集めている模様だ。

肝心の戦績はというと、『カードヒーロー』の知識の浅いバカタール加藤がなぜか勝ち越し中。ビギナーズラックでは？ という周囲の声を尻目に、当の本人は「名誉師範に勝ち越してるんだから、宇宙一だ！」と鼻息も荒い。両者とも、ワンダーマスターで、モーガン3枚に、にゃあお、ビター、ボムゾウ、ポリゴマ等を組み込んだデッキがメインで、「ガンガラドンガラ最強説」を唱えるこだわりの田原に対し、ピンチで必ず変身ミラーくり出す加藤の悪運の強さが勝ってるらしい。

カードヒーロー担当のラッティ中野、ゲボゲボ団員のこばしらやワタナベリィ、週刊ファミ通や攻略本担当者などの他編集部の猛者どもも参戦して、近々正式にリーグ戦の開催も予定されているという。



"カーヒーの集い"の様子。カーヒーバカたちのカーヒートークは永遠と続いたが、最後は「カーヒーと私」という作文で幕を閉じた。



近況など
名誉師範でござると偉そうにしてるわりには、バカタール加藤に敗けまくって対戦成績は2勝10敗。ドロー運の悪さの原因は生活態度と悟って修行を計画中。

••••••田原名誉師範のお言葉••••••

やっと『カードヒーロー』のおもしろさがわかってきたか君たちぃ！ と思いますな。このゲームはどう転んでも楽しいんだけど、すさまじいまでの"真のおもしろさ"に気づくまでに時間がかかりすぎるという欠点がある。本誌の新編集長・バカタール加藤なんて200時間遊んでから『カードヒーロー』に目覚めたほど。エンディングを見て、カードコレクションををコンプリートしてもなお、まだ知らない楽しさがあると思ったほうがいい。通信対戦してはじめてわかることって多いよ。とにかく、遊べ、バトれ、通信しろ、母ちゃん呼ぶな！ ってことだよな。
あと『カーヒー』って略すの禁止な！ 禁止！

若林オカルト通信

会議に取材にカードヒーローに、と激務の合間の休息のひととき、喫煙室でたばこを吸っていた本誌編集長のバカタール加藤が、「ま、ま、窓の外にひ、ひ、人が…いる」と大慌てで出てきた。喫煙室があるのはビルの3階。なのになぜ人影が？

恐怖ッつ！三階の窓に人影が…

古代から若林の地に潜む邪神か、それとも近くを通る環状7号線での事故死者の自縛霊か。喫煙室の外にいる謎の存在に恐怖心が高まるも、勇気を振り絞って確認すると……そこには工事作業中のお兄さんがっ！ こわいよ〜〜っつ!!



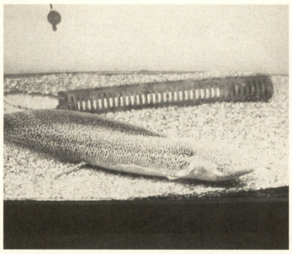
←喫煙室の恐怖に怯えながらも、一服するバカタール加藤。いまにも泣き出しそうです。



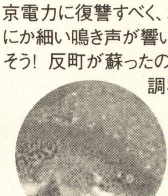
おもはず、なひちゃいました。

感動秘話（かんどうひわ）・反町くんを救った男

寝るな！（ペシペシ）ここで眠ると死ぬぞっ！（ペシペシペシ）。白い息を吐きながら、Tは反町を温水へと移した。その瞬間、朦朧としていた反町が激しく身もだえながら「きゅ〜っ！」と断末魔の叫びをあげた。Tはあふれでる涙をぬぐいながら、ゆっくりと沈んでいく反町のアタマを水面から持ち上げた。「ごめんよ反町。ぼくのせいでこんな目にあわせて。死ぬな！ 死んじゃだめだっっっっ！」それに応えるかのように、反町は弱々しく声をあげる「きゅっ……」。Tはくちびるを噛みしめてつぶやいた。「東京電力め、ぶっ潰してやる！」料金未払いのため電気を止めただけの、何の罪もない東京電力に復讐すべく、木刀を握りしめ飛び出そうとするTの背中にか細い鳴き声が響いた。「きゅぅぅ……い、いきゅぅ……な……」そう！ 反町が蘇ったのだ。（しかもしゃべった？）その後反町は順調な回復をみせ、現在では水槽を気持ちよく泳いでいる。そしてその側には、いつもTがいる。この秋ふたりは……。



自らの命をかけて、Tの犯罪を防いだ反町。連れ添ってまだ2年足らずだが、Tの関係には運命を感じるという。うらやましい限りだ。



反町の本名は"プロトプテルス・アンフィビウス"出身はアフリカ。肺魚と呼ばれる変わった魚で地のごとく肺呼吸で酸素を吸収する。

愛読者大募集

コンビニや本屋で『ファミ通64+』を目立つ位置に動かしたり、勝手に宣伝活動をしているという愛読者を大募集!! 『ファミ通64+』のためにどんなことをしているのかを書いて右のあて先まで送ってくれ！ 〒154-8528 (株)エンターブレインファミ通64+

明るいゲーム計画

死の淵から蘇った【3】 ライク フェニックス

バカ総研

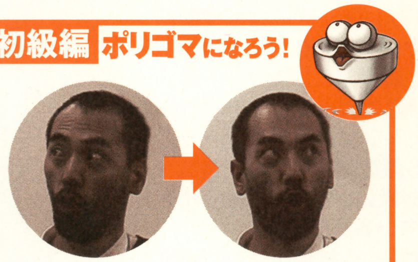
バカタール総合研究所 **第208回**

バカ総研だけの独占スクープ!! な、なんと、週刊ファミ通誌上で大好評細々連載中だったあのコーナーが、ファミ通64＋誌上に電撃移籍!! しかも2ページに増えて、半分は投稿コーナーに!! 残りの半分も、相変わらず人類の未来へ貢献していくそうでーす。

今月のテーマ カード（楽しーょ）ヒーロー的生活入門!!（愉快だョ）

当研究所の研究により、ゲームボーイソフト『カードヒーロー』が非常におもしろいことがわかった。そこで、我々は『カードヒーロー』が大好きなので、日常生活も『カードヒーロー』的に生きることに決めた！ というわけで、今回はカードヒーロー的生活入門をお届けだ！ 強引だ！ それは強引矢のごとし！ ダジャレ！ でも引くな！ 引いたらキミの負けだ！ ゴーイングマイウェイ！ なんか違うけど、意外にいいこと言ってるような気もするぞ！

初級編 ポリゴマになろう!



デッキの主役ともいうべき、ポリゴマのなりかたです。口をなるべく縦に開け、目を左右にキョロキョロします。これで、あなたもポリゴマン！ 教えてポリゴマン！ 闘将!! 拉麺男。

初級編 ボムゾウになろう!



つぎはボムゾウです。ボムゾウはよく見ると、なんと出っ歯でした。この出っ歯には賛否両論あると思います。なぜ出っ歯なのか、謎も残ります。でも、出っ歯なんです。つぎはボムゾウです。ボムゾウはよく見ると、なんと出っ歯でした。この出っ歯には賛否両論あると思います。なぜ出っ歯なのか、謎も残ります。でも、出っ歯なんです。

まずはモノマネから!! モンスターの気分になって!!

中級編 みんなでドンガラダンスをしよう!



これは、いままでもひとりプレイと違い、複数人数が必要な技です。友だち、もしくは家族でやるとよいでしょう。3人で棒を持ち寄り、タイミングを合わせて棒を振り上げます。息が合えば、棒を振る快感が全身を駆け抜け、病みつきです。注意。じゃあ、解散！

上級編 ラッテイからドラッテイにに成長しよう!



こちらは道具を使った技です。適当な帽子を用意して、ラッテイがドラッテイに変身する様を再現するという、玄人好みの渋い技ですね。帽子を深くかぶり、それをややずらすのですが、センスと度胸と帽子が必要です。万有引力にも注意しましょう。あとチカンにも注意。

カードヒーロー的会話をしよう!

飛んで飛んで……回って回って
ワンダーマスターのローテーションとモーガンを組み合わせた攻撃方法。円広志氏によって登場が予言されていた。

それ、ペンスキーでしょ!
バウンシールドをかけたモンスターの目の前にペンスキーを置かれ、あっさり消されることくらいイヤなことの喩。

ま、変身ミラーあるから
相手がスーパーカードになった瞬間、変身ミラーでスーパーになっちゃうもん！ という、相手を牽制する言葉。

石が足りない!
いいアイディアが思いついても、それに必要なモノが足りず、けっきょく実現できない、という悲しい状況を指す。

30円で買ってあげよう
マルヒゲ屋のおやじの、余っているんなら、安く買い取ってあげよう、という言葉から。押しつけがましく使おう。

おまけ いがいにしらない『カードヒーロー』の略しかた

ここでは『トレード&バトル カードヒーロー』の略しかたを大研究。いろんな略しかたがありますね。人類は略す生き物なんですね。

- **カードヒーロ** あまり縮んでいませんが、かわいい感じが出てます。
- **トレード&ヒーロー** トレードとヒーローだけになっちゃいました。
- **レバーヒーロー** レバーのヒーローになっちゃいました。そんだけ。
- **トールヒーロー** 背が高いヒーローになっちゃいました。そんだけ。
- **レ&ド** レとドになっちゃいました。パッキャマラド気分。
- **カーヒー** これは田原名誉師範が禁止しているので禁止です。
- **ドーロ** 道路になっちゃいました。シンプルなだけに残念！

はみ出しゲーム計画

『カードヒーロー』の達人、田原名誉師範が困っているという噂をキャッチ!! 理由を聞いてみると、「ウチの嫁はヒドイ！ ぜひ誌面で叩いてくれ！」とのこと。いかにヒドイかは、あえてここでは触れないが、来月号では、"緊急スクープ!! 名誉師範の嫁の実態"をお届け!! そしてそのつぎの号では、"名誉師範の嫁"攻略別冊付録！ という案が企画会議にかけられている。

みんなの

今回のタイトルデザイン　神奈川県　うどんそば

ここもバカ総研です。2ページなんて、まさに快挙!! ファミ通64＋を買った人だけに許された特権といってもいいですが、どうでしょう。



キミの投稿をちょー大募集するの法則!!

な、な、なんと、バカ総研の半分が投稿コーナーに!! 残りの半分はゾンビに!! んなバカなー。残りの半分はさらに半分に!! そしてさらに、その半分が半分にっ!! ウソですよ、ヤだなあ、ただの笑えない冗談ですよー。なので、みなさんからの楽しい投稿を募集しまーす。まあ、人それぞれ、笑いのツボは違いますんで、自分ではつまらないと思っても、とりあえず送ってみてね!! 載らない場合は「数の力で!!」と自分に言い聞かせてみて!! ソレでもダメならワイロしか！！

たとえば…味わい深いチラシ等



東京都　宮川さん

←スクープ！ DAIEIDO64!! 堂しかあってないのに、なかなか大胆なことするよね。「これはいったいなんですか」。感心感心！

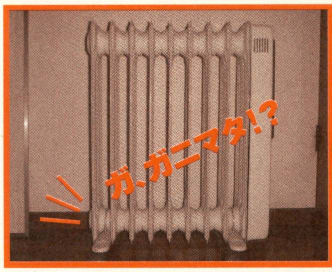
たとえば…悩ましげなゴショクとか



東京都　ブンブン丸

←文章の途中でやめるなっていうか。これはたまたま64＋の記事ですが、他の雑誌でもかまいません。というわけで基本戦術とポイント別

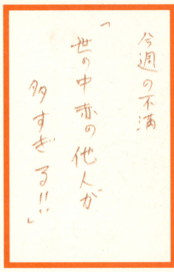
たとえば…こばしらさんの写真に文字載せて！



東京都　こばしら

←たまたま撮った写真でも、あえて狙った写真でも可！ セクシーな写真も可！ お題をつけても可！ ソリマチクンをつけても可！

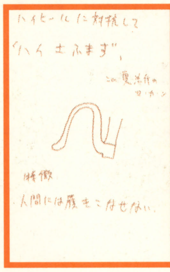
たとえば…なんだか不満とか



富山県　鈴抹茶

←今月の不満とか、スローガンとか、予言とか、はがきに書ければ可！

たとえば…イカした発明とか

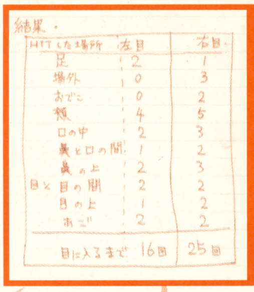


富山県　鈴抹茶

←新商品を考えたり、新しいゲーム、新しいキャラを捏造したりすれ。

読者の血と汗と涙の研究も大発表!!

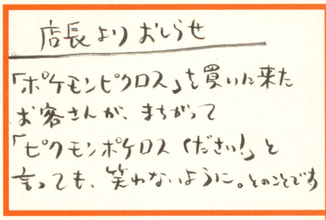
たとえば…2階から目薬とか



鳥取県　ピクチャル親父

←いいねー、2階から目薬。50回中だと4回も入るんだって。2階からオレンジジュースも感動的！

たとえば…やさしい店長のお知らせとか



神奈川県　旧デヴィ子

⬆心やさしき僕らの味方、その名は、心のやさしい店長！ そんなそのままの名前だけど、僕らのことをわかってくれるんだ。

たとえば…こんなの待ってます！

お互い貪欲になろう!!
腹を割って話そう!!

●4コママンガ
プロへの登竜門。チャンス！

●単なるイラスト
もちろんプロへの登竜門です。

●すごい美人
プロへの登竜門。芸能界へ！

●現金2000万円
不景気なので非常に助かります。

バカ総的募集

というわけで、官製はがきで送ってみよう！ 写真やチラシは封書でもオーケー。採用者には、1000円分の図書カードをプレゼント！ おもしろい場合、2000円にアップすることも!! 2000円もいらない!! って人は、おもしろすぎないように気をつけよう!! 〒154-8528（株）エンターブレインファミ通64＋まで。

はみ出しゲーム計画

ファミ通64＋編集部のすぐ近くに、ハンバーガー屋さんができました。超住宅地の狭い路地の奥。こんな場所で、お客さん来るのかなあと思って、開店直後に行ってみると、店内は超満員!! でも、全部ウチの会社の人たちでした。いわゆる、貸し切りですね。さて、ここで問題です。このお店があと何ヵ月持つか？ 官製はがきに答えを書いて、「64バーガー」係までどしどし送ってくださいね。

新感覚3Dアクションロール

秘密結社 ゲボゲボ団

その全貌をあらわした『超秘密結社ゲボゲボ団』。「ゲームボーイをこよなく愛する」という他はいっさいが謎のベールにつつまれている。はたしてゲボゲボ団の正体とはッッッッ!?

ゲボゲボ団とはッッツ!??!!!!?

声明文

ボクらは超ラブリーなゲームボーイちゃん様をこよなく愛する秘密結社『ゲボゲボ団』なのだ。合い言葉は"超ラブラブゲームボーイ魂"。世間じゃプレステ2がどーのとかいってるけど、ハッキリいって眼中なし。ボクらの愛はどこまでも深く、リオのサンバカーニバルよりも熱いのだッッッ!

ゲボゲボ団の歴史

1989	ゲームボーイ発売。と同時にゲボゲボ団発足。(1名)
1994	ゲームボーイブBros.発売。と同時にゲボゲボ団ブラザーズ結束。(16名)
1996	ポケモン赤緑発売。と同時にゲボゲボ団赤と緑に変色。(108名)
1996	ゲームボーイポケット発売。と同時にゲボゲボ団ポケットに暴発。(3名)
1997	ゲームボーイライト。と同時にゲボゲボ団ライト発光。(2名)
1998	ゲームボーイカラー。と同時にゲボゲボ団カラー発色。(98名)
1999	ポケモン金銀発売。と同時にゲボゲボ団金と銀を発掘。(108名)
2000	ゲームボーイアドバンス発売。と同時にゲボゲボ団アドバンスに発展予定。(9名)

今月のゲボゲボ裏工作『カードヒーロー』超鷲級レア(なま)カード入手ッつ!!

某月某日、任天堂本社に潜伏中のゲボ団員より、驚くべきスクープが届いた! 現在人気沸騰中のゲボソフト『カードヒーロー』に超激レアカードの存在が明らかになったのだ。なんと! それは、64+でおなじみの田原師範のマスターカードッッツ! しかも師範本人がうれしそうに写真におさまっているとは! このスクープの真実を追求すべく任天堂へ問い合わせたところ、「現時点で市販する予定はない。」とのことだった。続報を待てッッツ!



なにこれ? マジで

こ、こ、こ、こ、こ…れはっつ!?

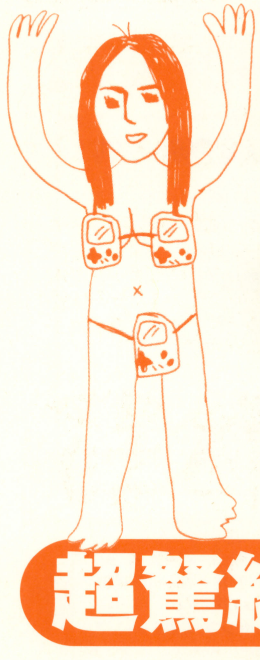


『カードヒーロー』といえばこの人! 田原名誉師範。自分のマスターカードを片手に不敵な微笑を浮かべている。



工作中のゲボ団員が、森の中で偶然見つけた金色に輝く建造物。まぶしくて思わず目をそらしてしまった、という報告が3件記録されている。

次号も凄いッつ!!
超スクープ!! モ◯バーガーが任天堂にチップを供給!?
詳細は次号にて!



COMME ça de GEBO

ボンジュ〜リュ。ジャンポール・ドクトル智恵子も絶賛のゲボゲボ団ファッション。来年からはパリ・コレにも参加とのウワサもある。この世界的大注目のトップモードを独占的に紹介! 今回のテーマは『恋するゲボっ娘。』セクシーポーズがきまっていますね。ではまた。ボソワ〜リュ。



ゲボゲボ団の秘密基地は、閑静な住宅街に建っている。巨大な建造物に見えるが、築25年の木造モルタル2階建てという質素なものである。街を一望できる最上階では団長がガウンを着てシャム猫を抱いて立つ姿が目撃されている。

ゲボゲボ団秘密基地

超鷲級大募集

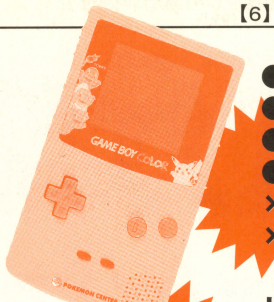
ゲボゲボ団では入団希望者を募集している。入団資格は、ゲームボーイをこよなく愛し、且つおもしろいネタやイラストを送ってきたもののみに与えるものとする。入団者はもれなくうれしいし、特典もあるよん。あて先はここね→ 〒154-8528(株)エンターブレインファミ通64+

はみ出し ゲーム計画

懺悔の部屋:わたくしゲボゲボ団々長こばしらは、85パーセントという驚異的なエンゲル係数による生活苦から、ゲボゲボ団の命とも言えるゲームボーイ本体をネットのオークションにて売却してしまいました。それ以来罪の意識に苛まれ夜も眠れません。神よ、このまるまると太った子羊をお赦しください。アーメン。(こばしら)

屁伸! 【げぼげぼ大事典】 徹底比較 GB vs. PS2

はぁ〜い。ゲボゲボ団のギャル幹部ワタナベリィで〜す。初対面の人にいきなり質問なんだけど〜、「あなたたちってゲームボーイのどこが好き?」3、2、1、ブッ(屁)。つーか時間切れ。ゲームボーイちゃんにはチョーすごいパワーとか魅力とかあるのに〜、なんでひとつも答えられないわけ〜!? もぅキミたちチョー最悪〜みたいな〜。これからの日本を背負って立つ人間がゲームボーイちゃんのこともわからないなんてダメダメ! だから、私が手取り足取り教えてア・ゲ・ル。



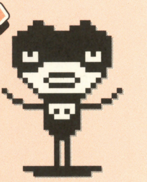
- ●手のひらサイズ(人間)
- ●安いッ!
- ●ポケモンが遊べる
- ●なんつっても任天堂製だし
- ×DVDが観れない
- ×喋らない



- リッジレーサーVが遊べる ●
- あおい ●
- 立て板に水 ●
- 縦置きすると『2001年』のモノリスみたい ●
- 足で押してもビクともしないし ×
- 手のひらサイズ(ドシン) ×

どこげぼいっしょ™





ゲームボーイはすごい! しかし、ゲボゲボ団はもっとすごい! 我々の一日には“食事”や“睡眠”と同じくらいの重要度で、“ゲームボーイ”という時間があるしー。そんな我々には恋人などもちろんいやしない。っていうかいないからゲームボーイの時間がいっぱいある、の…か? ……ともかくこのコーナーでは、いろんなシチュエーションで『テトリス』をプレイし、どこがいちばんゲボちゃんとラブラブに過ごせるのかを確かめてみます。一回目は近所の公園。公園といえばブランコ。「楽しいね、ゲボちゃん」、ってかんじで暗くなるまでキィコキィコ、とブランコに揺られてみました。っていうか無理。そっこー気持ち悪くなって、愛しのゲボちゃんの画面に、糸を引いてよだれが垂れてしまう始末。けど得点は悪くなかったかも。

今月の最高得点 23091点

マジックパペティカルドライブ

ウルゲボテク難易度:5

この話を結社外の者に話すことは禁忌とされているのだが、じつはわれわれゲボゲボ団員は、ひじょーに特殊なゲーム操作法を体得している。体得してないと入団できないってゆーか。そんな一子相伝の秘技を、団員拡大キャンペーン中につき、特別に庶民の方々に大公開!! 血のにじむよーな修行、荒行、飲尿のすえ会得した数々の奇跡を刮目して見よっ! っていうか見てってくれませんか。



⬆我々の第2の手となるマジックハンド。この技をくり出したときのみ現れるため、かなりレアな写真なのだ。

⬇マジックハンドを自由自在に操り、もくもくとテトリスをこなしていくギャル幹部のワタナベリィ。胴が長いです。

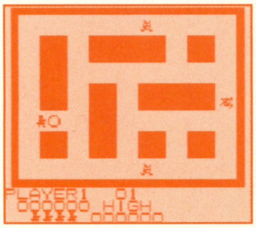


超ゲボ技(ウルテク)

第一回 平安京エイリアン

ゲボの殿堂

東大やはり侮りがたし



平安京エイリアン
メルダック
1992年3月10日発売
相場価格:2300円
ポイント:エイリアンの変な挙動

このゲーム、開発が東大のゲーム研究会だったため、“東大”という部分ばかり注目され、ゲームのおもしろさと学歴は関係ねーだろっ、と妬みを感じたりしたんですが、プレイしてみると……おもしろいじゃん。なんといってもエイリアンが街中を駆け巡る様が、目的があるのかないのかなんとも判別しがたく不気味。来たっ、と思うとヘロヘロとどこかに行ってしまう…と思ったらすげー勢いで急接近。怖いよー!! 穴を掘る音とエイリアンが上げる悲鳴だけが響く、なんとも異様な空間は、エイリアンとの戦いってマジでこんな感じなのかも、と思わせる妙なリアリティがあります。ホラーブームの今こそぜひ。

掟(おきて) そのいち “ゲボちゃん様”と呼べ

ゲボゲボ団ではゲームボーイの呼称についての厳しい掟がある。自分もしくは手下のマシンは“ゲボ”目上のものには“ゲボちゃん様”。これに従わないものには、恐ろしい体罰がまっている。“こなごなの刑”。愛しきマイ・ゲボをモチとともにつき砕かれ、夕食に供されるという恐ろしき体罰。この刑に処されたものは悲しみのあまりネオジオポケット(モノクロ)を購入。



おそろしい体罰(たいばつ) こなごなの刑

恐怖っつ!!

はみ出しゲーム計画

てゆーかこばしらって何? 何者? 私たちゲボゲボ団の命“ゲームボーイちゃん”を売るなんて、チョー最低のチョームカツク変態ヤローってカンジ。私なんてゲームボーイ買いまくりで、ソフトより本体の数が多くなってるし〜。マニキュアを塗ってオリジナルゲームボーイちゃん作ってるし〜。絶対私のほうが団長ってない? 神様ってチョー不公平みたいな〜。(ワタナベリィ)

ゲーム関連・デザイン・音楽

PROFESSIONAL SCHOOL OF GAME BK

ゲェムバカ専門学校

バカ、っていってもバカにしているわけじゃないぞ。沈滞ムード濃厚なゲーム業界。その未来を支えるのは健全な"ゲームバカ"だッつ!(マジ) とゆことで、学べ遊べ! ゲームを!

【入試検定】:あなたのゲェムバカ度判定します

秋山:ども。校長の秋山です。
村田:教頭の村田～。
秋山:今回から「ゲェムバカ専門学校」、略して"ゲー専"を新規開校させたけど、いったい何をやろうと?
村田:まずは、俺の"ハヴァー"としての存在理由を確立。
秋山:はぁ……っつーかその"ハヴァー"って何? 教頭の造語?
村田:"持ってる人"って意味で"haver"。ゲームが好きであれもこれも楽しそう、ってどんどん買うんだけど、遊ぶヒマがなくて、ただ所有してるだけになっちゃてる人。
秋山:それ、レアソフトを自慢してるようなコレクターと同じっしょ?
村田:ちが～うッ! 結果として、持ってるだけに"なっちゃってる"わけ。やる気はあるんだよ。っつーかすげーやりたい。けど、諸般の事情からプレイできなくて、それでもゲーム好きで手許に置いておきたいから、ついつい買っちゃう。
秋山:それは共感できるかも。やってみたらおもしろかった、ってのもあるし。つまり"モノ"としてじゃなく、ゲームはやはり内容である、と。
村田:"モノ"としてのコレクションもありだとは思う。けど、遊んでナンボ、ってのはあるよね。希少ソフトを転がして儲けるなんて、言語同断。
秋山:(ギクッ)
村田:ただ、いかに「好きだから」って言っても、出るソフトを片っ端から買ってるとキリがない。重要なのはゲームに対するこだわりでしょ。"自分の好みのゲーム"というものをしっかり認識するべし。
秋山:スタイルを持て、ということですな。ゲームに対する接しかたも、人それぞれで違うわけだし。
村田:そこで今回はまず"ゲームバカ度"を判定しよう、ってわけ。
秋山:当てはまる項目をチェックして、合計ポイントで判断してください。みごと重度の"ゲームバカ"という結果になったかたは、ぜひ当校にご入学を。反論もお待ちしております。どんどんはがきを送ってください。

- □ ゲーム機を5台以上持っている。(+10ポイント)
- □ コントローラーがいくつもあって、コードが絡まりまくっている。(+10ポイント)
- □ 毎月最低1本はゲームソフトを買っている。(+15ポイント)
- □ ゲームは発売日に買ってしまう。(+15ポイント)
- □ シリーズものはついつい揃えたくなる。(+20ポイント)
- □ 複数のソフトを並行して遊ぶのが好き。(+20ポイント)
- □ GBをプレイしている人を見るとなんのソフトか確かめたくなる。(+25ポイント)
- □ それが自分の好きなソフトだと思わず声をかけたくなる。(+25ポイント)
- □ 攻略本を読んで、遊んだ気になるのは邪道だと思う。(+30ポイント)
- □ いつかはやろう、と思っているゲームが10本以上眠っている。(+30ポイント)
- □ 連休があると、予定に"ゲームの時間"を組み込んでしまう。(+35ポイント)
- □ 購入予定のソフトはリストを作ってチェックしている。(+35ポイント)
- □ 買いのがしたソフトはちゃんと憶えておいて必ず入手する。(+40ポイント)
- □ 毎週木曜がくると、なんとなく気分がソワソワする。(+40ポイント)
- □ そして用事がなくてもつい ゲーム売場に立ち寄ってしまう。(+45ポイント)
- □ さらに持っているソフトでもつい手に取ってしまう。(+45ポイント)
- □ そのうえ自分が持っているかどうか確信が持てない。(+50ポイント)
- □ けっきょく買ってしまってソフトがダブってしまう。(+50ポイント)
- □ 『カードヒーロー』を2000試合以上やっている。(田原師範から+100ポイント)

キミのゲェムバカ度はいくつ?

0~100ポイント= ゲェムバカ度10
ゲームは一日1時間。ソフトもおこづかいの範囲内でしか買いません。良く遊ぶソフトも『ポケモン』、『スマブラ』、『桃鉄』など。みんなで楽しく健全にゲームを楽しんでます。

105~200ポイント=ゲェムバカ度100
買ったゲームは、エンディングを見るまでプレイ。ゲームをプレイする喜びに浸り切っている、いちばん幸せな段階。しかしず～っとゲームをしているため、交友関係がおろそかになりがち。

205~300ポイント=ゲェムバカ度1000
ゲームに対する欲求が、物理的プレイ可能時間を凌駕し。ソフトを購入することでのみ、その渇望を癒している状態。老後の楽しみに取ってあるんだ、と自分に言い聞かせて納得。

305~400ポイント=ゲェムバカ度10000
すでに何のソフトを持っているか把握すらできず、パッケージに頬擦りしたり臭いをかいだりなど、視聴覚以外の感覚でしかゲームへの愛を確認する術のない惚け状態。

405~500ポイント=ゲェムバカ度1000000
白内障や栄養失調や腱鞘炎などの肉体的障害を負う、ゲームのやりすぎで現実感覚を失う、など、人としてかなり危険な状態。つーかただの廃人。

600ポイント以上=ゲェムバカ度∞
神すなわちゴッド。善神となりゲーム界に福音をもたらすか、邪神となりハルマゲドンをひき起こすかは、いままでどのようなゲームライフを送ってきたかにかかっている……。

ゲーバカ烈伝

この人を見よっ!

秋山誠氏(31) **本誌編集者。ゲーム歴14年、所有ソフトは900本以上。複数のソフトを取っ替え引っ替えして遊ぶのが好き。座右の銘は「待てば海路の日和あり」。**

Yahoo!オークションでは、去年の秋くらいから3～4ヵ月間、かなりの数のソフトを買いまくりました。いくら使ったか? あえて計算しなかったんですけど(笑)、こないだ思い切って計算してみたら……つぎ込んだ額、3ケタになってました(笑)。いや～、ここまでいくと、逆にスッキリしますよ。開き直りとも言いますが(笑)。「なんでゲームソフト?」って聞かれると……自分の興味のあるジャンルがゲーム、っていうこともありますけど、たとえばそれがスニーカーや時計、アクセサリーだったとしますよね。デザインに引かれて、っていう理由以外に、「それを身につけている自分を見てみたい」っていう気持ちが購入意欲をかき立ててることもあると思うんですよ。それと似たベクトルで、「そのゲームで遊んでいる自分がどんな気持ちになるかを確かめたい」って欲求が牽引力になってました。だから、単に"遊んでみたい"っていう感覚とは、ちょっと違うかな。いや、そういう意味ではかなり"豪快なむだ遣い"って気もしてきました(笑)。



←ダンボール箱の中にはオークションの戦利品がギッシリ。寝る場所が狭くなって大変。

私のこの1本



↑レアなソフトなのでゲットできて満足。え? ドリームキャストでリメイク!? ……ガマンするしか。

生徒大募集中

当校では読者のみなさまからのおたよりを大募集! "ゲー専"への入学希望や、レアソフトを入手するまでの愉快なエピソード、あなたなりのゲームに対するこだわりなど、どんどんお送りください。掲載者には粗品を進呈! あて先は 〒154-8528(株)エンターブレインファミ通64+まで。

はみ出しゲーム計画

な、な、なんと!? アメリカで『リッジレーサー64』が発売中!! 『リッジレーサーV』にハマってる教頭がさっそく入手して遊んでみました。「……。」というのが初めの印象だったんですけど、やっているうちにけっこういい感じになってきました。開発はニンテンドウ・オブ・アメリカらしいんですがしっかり『リッジ』になってるじゃん? 近々GNNで取り上げる予定。乞うご期待。(ムラタ)

ゲームバカが泣いて喜ぶ海外ニュースコーナー

GNN Game*bk News Network

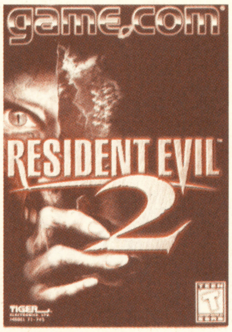
謎の小型携帯ゲーム機をアメリカで発見!!

こんばんは。ゲームバカニュースネットワーク、GNNの時間です。このコーナーではゲームバカのみなさんが泣いて喜ぶ、世界のホットなゲーム情報をお届けします。今回は謎の携帯用ゲーム機、『GAME COM.』。'98年にアメリカのTIGER社という正体不明の会社から、ひっそりと発売されたこのゲーム機、いつの間にかバージョンアップ版の『GAME COM. PRO』なんてのまで出ています。モノクロ液晶で、CPUも8ビット(推測)とかなりさびし一性能ですが、対応ソフトには『ソニック』、『ファイターズメガミックス』、『バイオハザード2』などがあって、ゲームバカのハートを突きまくりです。さらに携帯ゲーム機初のタッチパネル搭載やインターネット接続も可能など、来るべき『ゲームボーイアドバンス』にもぜひとも期待したいちょっと驚きの機能も。とはいえ単なる計算機とか、スケジュールが入れられるわけでもない"ただ見るだけ"のカレンダーとか、ネット接続もモデム内蔵ではなくパソコン経由とか、なにこれ意味ねぇ～? な内容ですが……。GNNでは次回もこのゲーム機の謎にさらに迫ってみたいと思います。ゲームバカニュースネットワーク、GNNでした。



2色ページじゃわからないけど、スケルトンでおしゃれ～。

バイオ2がっ!?!



➡対応ソフトにはなんと『バイオハザード』、しかも『2』がっ!? 発売予定タイトルの中には『メタルギアソリッド』、『悪魔城ドラキュラ』も!! マジかよっ!?

scoop!! 詳細は次号で



※ゲームボーイソフトに比べて、マジでこの比率

とにかく小さいっ!!

⬅なにかの間違いかと思うほどゲームボーイソフトと比べても極端に小さいROM。まともなソフトが動くのか不安。

アルティマニアック(究極バカ)に大攻略 第1回

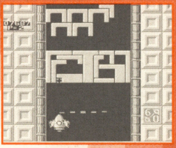
『クォース』

コナミ／1992年／ファミリーコンピュータ

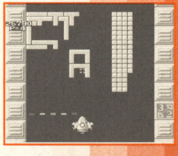
ゲェムバカアルティマニア

PS2や『ゼルダ』の新作が発売されたとゆーのに、なぜいま『クォース』? 理由は簡単。おもしろいからー。ハードの進化に合わせゲームのおもしろさも変わっていくんだけど、おもしろいゲームはいつでもやっぱりおもしろいわけです。ルールを説明すると、上方からスクロールして迫ってくるブロックを自機の撃つ弾で埋めてゆき、4方を囲んだ型にして消滅させステージクリアしてゆく、というもの。反射神経を問われるシューティング要素と、正確なパターン認識が必要なパズル要素がびみょーに合わさって、ブロックを消したときの快感もひとしお。『ゲームセンターあらし』でやっていたら一世一代の名勝負が生まれたのでは? と思わせる絶品です。上達のポイントはまずブロックの配置パターンを覚えること。ブロックが出現する順番はランダムだけど、配置パターンはそれほど多くないので、何回かプレイすれば自然に覚えるはず……というところで今回は終わりなんですが、次号ではちょっと驚きの展開が待ってるしー。

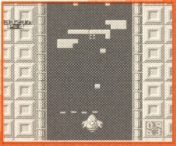
いまクォースが超熱いっ!!
配置パターンを記憶して
無駄弾をなくせっつ! でアルティマニア。



アルティマニアポイント1
スクロールスピードが遅いうち、できるだけ大きい面積のブロックを作って消したほーがのちのち助かることがアルティマニア。



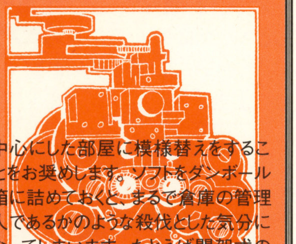
アルティマニアポイント2
ブロック消滅中のスクロール停止時間を有効に利用して、つぎのブロックに取り掛かってたほーが楽ちんでアルティマニア。



アルティマニアポイント3
横移動中も、つぎに消すブロックを埋めるための弾を撃ちながら、無駄なく移動したほーが効率的でアルティマニア。

ゲーム系症状総合治療のパイオニア

ゲエムバカ クリニック



『テトリス』をやっていると、目につく隙間が気になって仕方なくなる。『リッジレーサー』プレイ後、実車の運転中にドリフト決めて、危うく死にそうになった……みなさんも経験ありませんか? このクリニックではこのようなゲームバカ症候群(GBS)を適切に処方していきたいと思います。今回は都内在住の秋山さん(仮名)の悩み。「ゲームに占領されて寝る場所がなく寝不足気味。助けてー」とのこと。バカです。しっかり病んでます。とはいえ、ゲーム購入を禁止してしまうと、さらにストレスが増加することも考えられます。ここは、思い切ってコレクションを中心にした部屋に模様替えをすることをお奨めします。ソフトをダンボール箱に詰めておくと、まるで倉庫の管理人であるかのような殺伐とした気分になってしまいます。たとえば開架式の棚に陳列したり、お気に入りのソフトは前面にレイアウトするなど、ゲームたちをつねに愛で慈しんであげる環境を作ってみてはいかがでしょう? 同時に電磁波対策を施したり、風水に合わせて水場の近くに金色の『ゼビウス』カートリッジを配置するなどの工夫によって、さらに健康的かつお金も貯まり、快適なゲームライフを送ることができるでしょう。それでは、お大事に。

Gamers Vinyl

今月から始まった『**ゲーマーズ・ヴァイナル**』。ここではゲームも音楽も好き好き! なキッズに向けたおもしろいレコードやCDを紹介していきます。記念すべきイッパツ目は手前味噌でなんですが、若林通信でニュースにも取り上げられた**ボクことデザイナー宮本ことダイ・トラックス**が作ったCDを紹介。往年の名作ゲームミュージックをこれでもかとリミックス。**高橋名人**でココまで踊れるなんて自分でも驚き。ほかにも**ファミコン世代**の心を捕らえるアノ名作たちも! 帯は**ファミ通Wave**の**ローリング内沢**氏入魂の一筆。まさに『**ゲームコアテクノ**』な一枚。入手方法や詳しい内容はホームページ(www.ajrzx.com)をチェック! 次回も**すんげぇブツ**を紹介するんで、お楽しみに。



『8ビットの逆襲』／ダイ・トラックス(全日本レコード)
ジャケットデザインも自分でヤッちゃったDo It Yourselfな一枚。このCDを10名の読者にプレゼント! 47ページのあて先に「**8ビット**」希望と書いて必ず**プリクラ付き**で応募してね。ちなみに定価は**2000ガバス**です。

はみ出し ゲーム計画

じゃ～んッつ!! 捜していた『クリスタルビーンズ』というソフトを発売もとのハドソンさんから進呈していただきました。倉庫の整理で廃棄される寸前だったとのこと。危ねー。このソフトPCエンジンの傑作『ダンジョンエクスプローラー』のスーファミ版。おもしろいよ。『ガントレットレジェンド』も出たし、多人数プレイゲーム特集やりたいかも。相沢さんありがとうございました。『64ウォーズ』出ないの?(ムラタ)

いま話題の『カードヒーロー』で、名誉師範ナゾベーム田原と本誌編集長バカタール加藤が対決。結果はバカタール加藤の勝利。が、その後の対談でふたりの人間性の違いがありありと見えてきた!? ゲームコロッセオ、スタート!

──師範、今回の敗因はなんでしょうねぇ?

田原(以下、田)　**生きかた**かな(笑)。

──生き方って?

田　**ドンガラにこだわった人生**(笑)。

──ガンガラ2枚しかないじゃないですか?

田　この前まで3枚入れてあったんだけど、**出ないんだもん!** なんといっても、**ツモが悪すぎ!**※1 手札がいつも悪すぎるから、ドロー系のカードを入れたんだけど、それすら出てこないからやめたんだよね(笑)。**かなり非観的なデッキ**だよね。オレの引きの悪さを**象徴**してる。

──しかし、20枚も入っているのに、なんでモンスターがあそこまで出ないもんでしょうね?

田　なんでかねぇ(笑)。モンスターはでないけどマジックカードはいっつもスゴイよ(笑)。

加藤(以下、加)　**意味ねぇ～**(笑)。

田　サンダーはあんまり使わないんだよねぇ。

加　サンダー外して、ボムノスケ1枚入れれば最強かも?

田　たしかにボムノスケチャンス多いんだよね。

──じゃぁボムノスケいれれば強くなる?

加　いや、そんな単純なことじゃないでしょう。

田　いや、ほんと**オレの人生いつもこんなカンジ**だから、**逃げ水のような**(笑)。

──弱気だ(笑)! あまりにも弱気だ!

加　ボクならボムノスケ入れてボムゾウ増やすね。かわりにサンダーと天使のラッパと気合いだめを外すかな。

田　**ヤンペロン2枚**入れるのは?(笑)

──田原さんのデッキは基本的に受けねらい?

田　自分への受けねらいなんだろうねぇ。**ガンガラ&ドンガラで勝ちたい**っていう。

加　おれはわりとシンプルに“勝ちたい!”なんだけど、構成は田原さんのデッキに似てますよね。

田　でも、人間相手の対戦で、まだドンガラで**決めたことがない**んで……(笑)。

加　おれは田原さんを**悔しがらせたいんで**、先にその目標を達成するためドンガラを入れたの(笑)。おれの引きの強さを持ってすれば不可能ではない!

田　いまのバトルのポイントは**ヤミー**でしょ(笑)。

加　**ヤミー(**笑)。**なんであそこでヤミー**(笑)。**悲しすぎる。**

田　**だってなかったんだもん**ほかのモンスター(笑)。あれからがヤなカンジだったね(笑)。

加　しかもオレ、ウエイクアップで叩き起こして、引きずり出して倒しちゃったもんね(笑)

田　**寝起きを襲われました**(笑)。

──じゃぁ、逆に加藤さんの今回の勝因は?

加　**いつもより楽に勝たせてもらいました**(笑)。勝因は7と8ターン目で田原さんがオレの気合いだめを2つ残したまま、ターンエンドしたでしょ。※2 それでストーン4つ削ったから。あそこが勝負の分かれ目だったような気がするなぁ。

田　**自分としては大きな失敗はしてない**んだよね。負けが込んでもこれからも**テクニカルな道を歩んでいくよ、オレは**(笑)。

──しかし対戦としては,かなりレベル高いですよね。デッキもそうだし、戦略もすごい。

田　まわすことについて、そうとう練られてるよね。

──身体で反応してる(笑)。

加　つねにまわされるコトを計算に入れて戦ってるもんなぁ。

田　最近は一時流行った“まわし返し”はなくなったね。あれは**単なる意地の張り合い**(笑)。

加　今回1回あったけど、モンスターがいなくて**することなくなったから**(笑)。**まえは他にすべきことあっても回してた**もんなぁ(笑)。ストーン3つはキツイからね。まぁ、でも田原さんのツモが悪くって勝ったようなもんだからなぁ。

田　でも**ツモは実力**なんだよねぇ。コンピューター相手だとめちゃくちゃツモいいんだけどねぇ(笑)。カトちゃん相手だと全然出ない(笑)。

加　オレが**気合いで邪魔**してるから!

──何なんでしょうね?

加　単純に田原さんのツモが悪いだけ。おれもいつツモが悪くなるかわからない。

田　**花粉症みたいなもん**かも(笑)。ある日突然かかって、一生直らない(笑)。

──田原さんかなりヘコんでますねぇ(笑)。

加　でも、本当に微妙なところでしょ? 中盤でモンスターがあと2体多く出ていたら展開が違ってくるんだから。この間も圧勝したじゃないですか。

田　あぁ、あのときはなんか自分でもウソのようでした(笑)。**何か間違ってた、きっと**(笑)。ひょっとすると今日の敗因は、序盤でもっとモンスターを絞らなくちゃいけなかったのかも知れない。

──それにしてもふたりの対戦成績は不思議ですよねぇ。加藤さんの12勝3敗? なんで田原さんがこんなに負けるのか分からないですね。

加　**強いんじゃない? オレが**(笑)。

田　カードヒーローが強いって、そういうことなんじゃない。**勝負師としての資質**みたいなものかな。

加　すごい先を読んだりするよりも、**いまの状況でベストなのは何か**、ってところですすめてる。状況を優先するからプライオリティははっきりしてるよね。どんなキャラクターでも平等に切れるし。勝利にいちばん近い道だけを探す!

田　でも今回はそんなに驚かされるような意外な展開はなかったかも、いつもと比べたら。

加　**ヤミーは?**

田　**ふつうのヒトはやらないけど**、カトちゃんはよくやる(笑)。

加　たしかにウェイクアップはよく使うよね。

トーク&バトル ゲームコロッセオ

第1試合:『カードヒーロー』

※ゲームコロッセオとは古代ローマ時代の闘技場のことで。一般的にはコラシアムと表記されるが、ここでは車田正美先生の傑作『聖闘士星矢』の表記に倣う、っていうか『聖闘士星矢2』さいこー。

※3

この一手



さすが師範。流れるような妙技。バカタール加藤 そこには“美”がある。

今月のこの一手は、ナゾベーム田原の美しいコンボである。前ターンでボムノスケの変身に成功したバカタールはバウンシールドで防御。ナゾベームはゆうだちでシールドを外し、後衛ビターに自らの前衛ボムゾウを攻撃させた。これにより、HPが2になったボムゾウは自爆し昇天、戻ったストーン2を使いあらたなボムゾウを配置、ウェイクアップをかけ目覚めさせた。そして敵のボムノスケを撃破。お見事!

加藤：**強いんじゃん？オレが。**

ツモがダメ（笑）。

田原：**それぜんぜん違う（笑）**

田原：**理論的にはレベル高いんだけど、ダメ。**

加藤：**やっぱダメなんじゃん！**

田　相手のモンスターに対する使いかたはふつうのヒトと全然違うからね。カトちゃんの場合。

加　でもあれで一気にいけちゃうんですよ。相手のモンスターはいなくなるわ、こっちはレベル上がるわでスッゴイ有利になるコトが多いから。

田　でもオレの場合**ペンスキー**出してることが多いけどね（笑）。

――ワナ？

加　そのへんの見きわめが、むずかしい。

田　**ヤンペロンとか**出すし（笑）。

加　でもポリゴマつぶせたりすると、すごい大きいし。コワイルとか。何回かあそこでウェイクアップかけたらコワイルが出たから。

田　最近ばれてるからデッキに**コワイル入れてないもん。**

――弱気だ（笑）。

田　**だから負けてるのか？**（笑）

加　でもコワイルのほうがヤミーよりぜんぜん役に立ちますよ。

――田原さんって、ヒトのウラかくのが楽しくってしょうがない、タイプ。

田　いちばんうれしいのは、相手が読み切って確信を持って出して来た手の**そのまたウラをかく！**　でもつぎのターンのコトを考え過ぎなんだよね。いまここにある危機をもっと考えないと。

加　オレは危機**ばっかり**（笑）。

――田原さんの場合自分のこだわりの部分を貫くがゆえの敗北なわけじゃないですか。

田　でもあれじゃないデッキでも**負けてんだけどね**（笑）。

――つまり知識とか読みがスゴクっても、強いこととは別なんですかね。

田　将棋も名人よりも、テレビで解説しているヒトのほうが詰め将棋はうまかったりとか。ヒトとの対戦の場合って勝負強いことがすごく大切でしょ。

――動物的なカンで（笑）。

加　**王者の風格！**（笑）。

田　**それぜんぜん違う**（笑）。王者の風格と動物的なカンは！

加　ようは**勝ちたいって強く思う**から、カンが働いたりするわけじゃない？

田　オレは**本能を殺して戦っている**んで。

――じゃぁ、田原さんが"アタマ"で戦っていて、加藤さんが"全身"で戦ってると。

加　**いいこというねぇ。**

田　でも、けっきょくおれが『カードヒーロー』が好きなのは、**偶然性**の部分なんですよ。じつは『カードヒーロー』はアタマでやろうとしてるけど、オセロも将棋もぜんぜんダメなの。先が読めない（笑）。

加　おれ将棋強いよ。**定石無視だから。**そのときの詰めだけ。『カードヒーロー』と同じだね。オセロは**雰囲気で勝つ**（笑）。

田　**意味が分からん。**麻雀はかなり本も読んだし、研究もした。でも**やると弱い**（笑）。

加　**やっぱダメなんじゃん！**

田　理論的には相当研究してレベル高いんだけど、ダメ。**ツモがダメ**（笑）。

加　いっしょだー！（笑）　**『カードヒーロー』といっしょだー**！

――衝撃的告白だ！　師範なのにっ！　でも田原さんがすごいのは加藤さんにこんなに負けまくって、なおくじけないっていう。

田　**くじけてるよ。心は壊れちゃったかも**しれない（笑）。**でも坂本さん**※（『カードヒーロー』の開発者）**という弱い仲間がいるもん。**坂本さんはオレと同じくらい弱いから！

――じゃぁ田原さんが加藤さんに勝つためには、どうすればいいんでしょうねぇ。

田　いやぁ、それは自分なりの方法論を完成させるしかないでしょ。でもマンガだと**そういうキャラクターって必ず最後に負けちゃうんだよね。**なんかよくわかんない、**必殺技とかでやられちゃって**さ（笑）。

加　もう田原さんの理論は完成してるでしょう。

田　そんなことないって。まだまだ知らないコトだらけだって。さっきのビターとボムノスケのコンボ※3なんて1ヵ月前には絶対できなかったもん。

加　**あれは美しかった。**かなりナイス！

――それは自分の手持ちモンスターを攻撃するっていう心理的な壁？

加　そういうんじゃなくって、**ストーンが絶対**なんですよ。消えれば石が戻ってくるから。石がどうしても必要なときに邪魔なモンスターがいればそれは、当然考えることなんだからさ。

――じゃぁなぜ田原さんはできなかったんですか？

田　いや、単純にそういう考えかたができなかったのかな。

加　おれはけっこう**追放します**ね。**石欲しさで**（笑）。

――そこだなぁ～、違いは。ちなみに『カードヒーロー』以外でいちばん好きなゲームってなんですか？

加　スゴイ好きだったのって『ファミスタ』だね。ヒトに勝つのが好きなんだよね。技を見せつけられるでしょ、ひとに。『フォーメーションサッカー』とか。

田　『ダンジョンマスター』。ゲームクリアーのためにすること以外がスゴク充実してるから。

――けっきょくふたりとも、自分の好みがはっきりしてる分、すべてにおいて違いがわかりやすい（笑）。加藤さんは、勝つということがいちばん大切。勝ち続けることに快感があるわけじゃないですか。でも田原さんは、自分の考え出した変化球をイメージどおりに投げることがメイン。でもゲームをやるとそのヒトの本性が出るということですね。お後がよろしいんでしょうか。

デッキ紹介



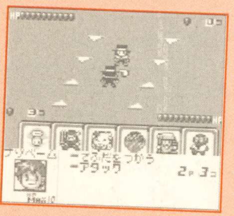
バカタール加藤のワンダードーン！
加　最強デッキではないけれど、俺のやりたいことがつまってる。田原名誉師範にあやかってドンガラ、ガンガラが入っている。



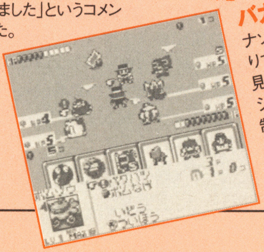
ナゾベーム田原のときそば
田　ドンガラ、ガンガラでケリをつけるという崇高なる目的のために組んだスペシャルデッキ。ただし人間相手での成功はなし。

バトルの流れ

第1回ゲームコロッセオは、カードヒーローバトルの中でももっとも自由度の高い"プロクラス"ルールで行われた。30枚のフルデッキ、HPは10。ナゾベーム、バカタール両者ともワンダーマスター（ウェイクアップを選択）を使用。ナゾベーム田原は任天堂公認のカードヒーロー名誉師範、一方のバカタール加藤も最近メキメキと頭角をあらわしてきた実力派。さて肝心の試合だが、終止手札のツモが悪いナゾベーム田原は、バカタール加藤の怒濤の攻撃の応戦に必死。美しいコンボを決めたのはさすがだが、試合ペースは完全にバカタールのもの。スーパーカードによる派手な攻撃は見られなかったものの「いつもより楽に勝たせてもらいました」というコメントとは裏腹に、非常にハイレベルな戦いを征した。



※1
ナゾベーム最初の手札
激レアカードの"にゃぁお"と"天使のラッパ"が出てます。でも最初の攻撃に必要な前衛モンスターが"ダイン"と"なぞえもん"のみ、スーパーカードがあれば"なぞえもん"も活きてくるんですが。"ナイリー"も後半戦に威力を発揮するモンスターだしね。



※2
バカタールおおいに笑う
ナゾベームはモンスターの数が足りず、"ボムゾウ"のきあいだめを見過ごす。"ガンガラ"にはバウンシールドをかぶせ万全な防御体制。ただしマスターがやられてしまう。しかもこのターン以降同じような状態が2ターン続きナゾベームはストーンを3つ失うのであった。

テレビゲームソフトで、ヒットした作品の続編が出たりすると、決まって聞こえてくるのが「安易だなぁ」という非難の声だ。すべての続編ソフトが柳の下の2匹目のドジョウってコトではないんだろうけどね。しかし違った観点から見ると、この安易に見える行動は、作り手側、遊び手側、双方の思いが生み出していると言ってもおかしくない。カップヌードルの秘密(?)とともに、お届けする。

ゲームのハテナ

第11回
安易に見える続編ソフトは本当に安易なのか？

モンガイカンのゲーム論　サカタカツミ

子供たちが保守的である理由は

しばらく前のことになるが、たくさんの子供たち(小学生)に、テレビゲームに関してのインタビューをする機会があった。どんな基準でテレビゲームを購入するのかと言う問いに、子供たちは迷わず、周りで評判の良いゲームであると答えた。至極当たり前の回答だったが、その中の会話で、とても気になる言葉があった。

いまどきの子供たちは、テレビゲームを買う際には、雑誌などを(コンビニなどで立ち)読んで、しっかりと研究してから購入することとしているらしい。情報ソースの信頼度としては、口コミ、雑誌の記事、コマーシャルと言う順序だとのことだ。それら集めた情報を総合して、自分が購入するソフトを決めるのだとか。

子供たちがこれだけ慎重になるのも無理はない。彼らにとって、今のゲームソフトの代金は安いものではないはず。無駄なお金を一切使いたくはないのだ。つまんないゲームの、そのつまらないところをも楽しむことかできるのは、お金を持つ大人たちの余裕なのだ。子供にはその余裕はない。

しかし、それだけ情報を集めても、判断がつかないゲームもあるらしい。そんなときにどうするか。実績のあるソフトの続編を買うのだそうだ。これが一番間違いがない、と子供たちは断言する。なるほど、一理ある。そのソフトのテイストや世界観は、もうすでに知っているのである。続編なら熟成も進んでいるだろう。安心して買えると、子供たちは信じているようだ。

ブランドづくりはお金がかかる

一方で、テレビゲームの作り手側にも、続編ソフトは魅力がある。ひとつはブランドを定着させるための費用が要らないことだ。第一弾で十分に浸透したブランドは、それだけでひとつの財産である。認知度があがらないと、モノは売れにくい。その認知度を高めるために必要な、かなりの額の資金も不要になり、より良いゲームづくりの資金になる(のが理想だが……)。

大量の広告投下も不要、広告を作るにしても、アピールする内容も、ブランドイメージを定着させるためのものではなく、より魅力的な内容の紹介に徹することができる。

加えて、新しい世界観の提示や、ゲームシステムの考案と言ったクリエイティブの部分に割く力も、マイナーチェンジで済む分、より少ない労力で可能ということになる。これも作り手側にとっては嬉しい部分であろう。

また、流通に対しても、前回の実績をベ?スに商談をすることが可能となり、販売計画なども立てやすい。卸や小売店などといった流通サイドは、十分に目利きをして商品を仕入れ、販売するわけだが、それでも予測を誤ることがある。その誤差が大きいと、自分たちの首を絞めることになるから必死である。続編なら、販売の読みもある程度立てやすくなる。(本当はこんなに単純じゃないけどね)



イラスト／西小野ゆうこ

物選びが難しいから起きるコト

ブランドイメージは資産である、と言うハナシをもう少し続けると、カップ麺の話に行きつく(先月の前振りがやっとここで登場)。

以前、食品会社のカップ麺開発者が嘆いているのを耳にしたことがある。「味だけなら、好みを別にして、後発の商品のほうが絶対に美味しいです。でも、カップ麺の原型である、日清食品のカップヌードルを超えることができない」と。

事実、新しいものが並んでいる印象を与えるコンビニエンスストアでも、カップ麺コーナーで幅を利かせているのはカップヌードルだ。サイズや味のバリエーションも完備されている。売れていない商品はどんどん排除されていくコンビニにおいて、無類の強さを発揮するカップヌードル。また、良く見ると、チョコレートやガムなどといった商品も、昔からある定番モノが実に強い。なぜなんだろうか？

ものすごく分厚く、活字がぎっしり詰まっている本があるとする。その本を読まずにパラパラめくっていても、知っている言葉は目につくだろう。例えば、自分の名前でも入っていれば、その場所はまるで浮かび上がるように、自分の視野に入ってくるはずだ。カップ麺などの定番商品が強いのは、その感じに似ているのではないか。あれだけ大量の商品を、ひとつひとつ吟味して購入することは難しい。勢い、馴染みのある商品に手を伸ばしてしまう。難しい用語では知覚浸透とも呼ぶらしいが、ヒトの心に入った商品は、強いのだ。

お試しができないゲームソフト

カップ麺は単価が安いために、新商品を安易にテストすることができる(＝だから新商品デビュー時のテレビCMの大量投下は効果が見こめる)が、テレビゲームはちょっと試してみよう、という価格帯ではない。

しかしながら、ゲームはカップ麺など比ではない量のタイトルが販売されているわけだ。その選択の方法は、より一層馴染みのモノを求める、ということになってもそれは致し方がない。このあたりは、音楽CDと実は似ている。つまり、続編ソフトは、好きなアーティストの新作アルバムと思えば筋も通ると言えないだろうか。

評判の良かったゲームソフトの続編を作るということは、ある種必然である。また、極論してしまえば、そのゲームソフトが陳腐化するまでは、遊び手、作り手、流通、いずれのチャネルにも幸せな結果をもたらすものであると言える。

当然、安易なゲームソフトづくりは非難されるべきだろう。しかし、遊び手が厳しい目とそれに見合った態度を取らない限り、安易なゲームソフトが生み出され続けてしまう危険性はある。そんな可能性は常にあるのだ。

来月はゲームハードはセットアップボックスとなり得るのか？　とかPS2やマイクロソフトの参入で活気づく情報家電とゲームハードのシンクロについてハテナ流に分析をしてみたい。お楽しみに。



ソニーのイメージ戦略は、このロゴの浸透によって成功した。


ご存じカップヌードルシリーズ。バリエーションは10種類とダントツ。

サカタカツミ プロフィール

流行情報研究所所長。ビジネス社会におけるテレビゲームの影響力を考えたとき、様々なビジネスモデルにおいて、テレビゲームでは終わったようなことを最先端としているケースが目立つ。ジワジワ社会侵略するテレビゲームの恐怖！ と思ったりしています。http://www.faddist.net/

今月から色が2色ほど少なくなって、ちょっぴり寂しいなぁ……なんて思っているかも知れませんが、大丈夫！　原稿量が少しだけ増えています。ね？　ということで一段とパワーアップした大人が読んでも楽しいポケモン講座のはじまりはじまり。今回はポケモンに登場する女性がテーマです。

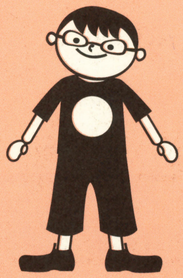
長尾 剛 プロフィール
1962年東京生まれ。東洋大学大学院修了。夏目漱石研究で独自の分野を開拓する一方、近代日本思想からゲーム、プロレスと幅広い評論活動を行う。『漱石ゴシップ』（文芸春秋）『ポケモンは子どもの敵か味方か？』（廣済堂出版）『自分の心を高める漱石の言葉』（PHP）等著書多数。

大人のためのポケモン講座

第11回・ポケモンにおける女性

講師／長尾 剛





女性の役割行動

今回はとくにアニメ版『ポケモン』における女性の描写について考えてみたい。

本来、人の社会的行動とは「与えられている役割に応じて動く」ということなのである。

役割行動とは、簡単に説明すると「個人が社会から受けている期待に応える」ことに他ならない。それは、性や年齢などの生得的（初めからそなわった）役割と、能力や業績にもとづく獲得的（個人の資質によって手に入れた）役割に分けられる。いずれにしろ、「彼（彼女）はこうした立場なのだから、こう振る舞うはずだ」という社会のイメージに沿って、個人が行動するわけである。

役割行動はふつうの場合は、人が社会で育つにあたって自然に身につけ、それを積極的に発揮するものであって、一方的な強制負担などではない。この意味において、役割とは義務であると同時に権利である。たとえば、統率力のある人物がまわりに請われてリーダーシップを取る、つまり「リーダーの役割」を果たすことは、たいていの場合、その人物本人にとっても喜ばしい積極的行動となる。そして彼は、リーダーの権利としてまわりの者にさまざまな指示を与える。

では「女性の役割」とは何だろうか。それはまず「まわりの他者を“日常的に”世話する」というイメージが、やはり強かろう。もっと平たく言ってしまえば「女性以外の存在（男性と子供）を心身両面において、ふだんからサポートする」ということだ。またそこには、「一方で、非常時（危険な状況など）には他者（男性）から守ってもらう」という権利も、女性の役割の一端として当然存在している。

これは基本的には母性本能行動の延長にあるもので、ごく自然な生得的役割と言える。ただし特定の社会において女性が“その生得的役割を明らかに超えた負担を強いられる＝社会に虐げられる”場合があり、そうした現象は悲劇として語られる。虐げられた女性に着目する視点は日本の文芸では古くから発達していて、『源氏物語』を筆頭とする平安時代の女流文学はそこに大きなテーマを見出しているし、江戸時代における近松門左衛門や井原西鶴の作品もこの点、優れている。近代における与謝野晶子の文学活動などについては、言うまでもなかろう。

カスミの場合

さて、そこでアニメ版『ポケモン』の話だ。

この作品にレギュラーに描かれている女性登場人物となれば、カスミである。カスミはサトシと同年齢（十歳）の少女であり、この点において彼女には「子供の役割」が本来強く在るはずであろう。だが、本作品では彼女を「女性の役割を持つ者」として描こうとする傾向が強い。その描写例を列挙する煩は避けたいが、一例を挙げるなら、「バイバイバタフリー」という回で彼女が熱っぽく恋愛論を語る描写などは、明らかに“十歳ぐらいの子供”としてのそれではなかろう。

こうしたカスミの描き方は、「子供としての役割」を持つサトシや「男性・オトナとしての役割」を持つタケシと対比させることで、登場人物群に多様性を持たせることを目的とした演出方針によるものと思われる。（ちなみに、カスミと同年齢くらいの少女の持つ「子供の役割」を見事に描いたアニメ作品としては、たとえば『アルプスの少女ハイジ』を挙げたい。）この意味において、カスミの子供性を前面に押し出さない本作品の姿勢は、演出技法として肯定できる。

ところが、ここで面白いのが、カスミの持つ「女性の役割」が一般的なイメージのそれと多くの部分で隔たっている、言い換えるなら、よくある女性像らしくない新しいタイプの女性像として描かれている、ということである。

端的な描写で言うと、彼女が料理をするシーンというのが、この作品には一貫して描かれていないのだ。料理は、その行為者による“まわりの者への日常的な世話”として「女性の役割の典型的な行為」と一般的に認識されている。だが作品の中で料理を担当するのは常にタケシであり、そうしたシーンでカスミは、そのことを当然と受けとめてタケシを手伝おうともしない。（タケシが料理を担当するのは、彼が「オトナの役割」として二人の子供（サトシとカスミ）の世話をするという意味を表しており、これはこれで正しい描写である。）

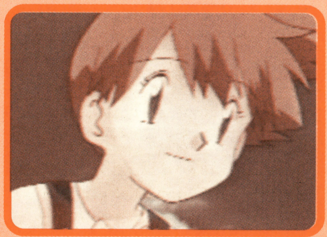
新しい女性像？

一方でカスミは、一般的な「女性の役割」のうちの「非常時に男に守られる」という“権利”を持たず、それについても彼女は当然と受けとめている。たとえば「なきむしマリル」という回で彼女は、サトシやタケシと離ればなれになり孤立してしまう。が、このとき彼女は“二人の男の救助”を求める気持ちをいっさい示さず、自力でその非常事態を克服しようとする。さらには、サトシもタケシも“男として”彼女を救おうとする積極的な動きに、出ることがない。つまり、彼女が男に守られる役割（権利）を持たないということは、本人とまわりの者双方で了解していることなのである。

このように、本作品がカスミの描写を通して提示している女性像は、従来のそれと大きく違っている。それが、単に特異な例として描かれたものなのか、二十一世紀以降の新時代の女性の姿を先取りしたものなのか。それはまだ筆者には決めかねるのだが……。



平安時代の華やかな宮廷生活を描いた古典文学の傑作、源氏物語。光源氏との恋物語りをとおして、女性たちの姿もいきいきと描かれている。



ポケモンのレギュラーキャラクター唯一の女性ともいえるカスミ。彼女のあり方は、21世紀の女性像を暗示しているのかもしれない。

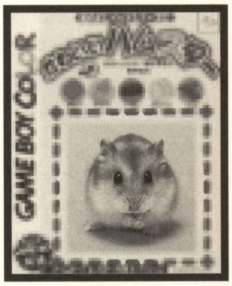
明るいゲーム計画

真相クンと噂チャン

しんそうクンとうわさチャン

ゲーム業界を震撼させる謎の業界通、真相クンと噂ちゃんの暴露コーナーがスタート!! 一説には、弥生時代から準備してたというウワサ。

真相クン うぃーー！ ついに64十にも、うさん臭いコーナーができたねー。真相の噂だって。
噂ちゃん なんかを逆にしただけじゃん！
真相クン ま、そんな話は置いといて、さっそくだけど、この本の編集長が変わったらしいよ。
噂ちゃん へー、そうなんだ。ステキな人？
真相クン ううん、バカでハゲって噂だよ。
噂ちゃん なーんだ、ガッカリー。編集長がバカってスゴクない？ そんなんでいいのかな〜。
真相クン でも、そのお陰でこのコーナーもできたわけだし。一説によると、その編集長ってのが、『カードヒーロー』で"追放"コマンドが大好きっていう話だよー。おー、コワ〜〜。
噂ちゃん ひぃーマジメに仕事しよ(イソイソ)。
真相クン そうだな。じゃ、さっそくネタ！ 某M社の人から聞いた話なんだけど、ハムスターのゲームのパッケージ写真を撮っていたときの話。ハムスターって隅とかに行きたがるから、写真を撮るのがたいへんで、4匹使って4、5時間かかったんだって。で、なんとか撮れたらしいんだけど、1匹だけスタジオのどこかに隠れちゃって、どうしても見つからなかったんだってさ。
噂ちゃん へー、ゲームのお仕事って言っても、いろいろとたいへんなんだねー。
真相クン で、年末の大掃除をしてたら、スタジオの隅で、カラカラに乾いたハムスターのミイラが見つかったんだって。
噂ちゃん うわーん、かわいそうじゃないの。
真相クン うん。いまは亡き、かわいいハムスターのご冥福をお祈りします。合掌……。
噂ちゃん そういえば、話は変わるけど、ゲームボーイアドバンスって、音沙汰がないよね。
真相クン N社さんは儲かってるから、ぜんぜん焦ってないって感じだよねえ。
噂ちゃん 最近、いろんなメーカーの人に話を聞くけど、みんなゲームボーイアドバンスは売れる！ って言ってるよー。作りたがってるソフトハウスはすごーく多いみたいですねえ。
真相クン でも、某N社さんは、参入させてもらえないっていう話があるみたいだよね。
噂ちゃん えー、N社さんって、大昔のファミコンからやっていたあのN社さん？
真相クン うん、そう。N社さんにはぜひともアドバンスのソフト、出してほしいんだけどね。
噂ちゃん そういえば、某大手S社さんで大作RPGを作ってた人たちも、S社を辞めて、アドバンスのソフトを作るんだって。
真相クン そりゃすごい話しだな。じゃ、このへんで。また来月！



⬆自由を求めて彼は逃亡した。そのとき彼はきっと自由であることの幸せを噛み締めていたにちがいない。黙とう…………。

任天堂に聞きたいこと音速級大急ぎ大募集!!

来月号から、読者のみんなからの質問や疑問に、任天堂さんにお答えしていただく、という画期的な新コーナー(←どこがだよー)を始めようかなー、どうしようかなーとか思ったりしてるわけなんですが、質問がぜんぜん来なかったりすると、かなり恥ずかしいし、それはそれで家出したくなっちゃったりするかもしれないので、任天堂さんへの質問、疑問、ご意見などを大募集しまーーす。というわけで、任天堂さんに聞きたいことなら、なんでも送ってくださいましーー。官製はがきに書くと、郵便局が届けてくれるはずだッ! できれば、日本語で書いてほしいッ!! 質問の採用者には、図書カードをプレゼント！ 疑問も解消できて、図書カードももらえるなんて、こりゃナイスでお得なBIG企画！ 送らなきゃ損！ という気がしますね。なお、質問は、下のダメな例を参考にしないでね！

質問の例(ダメな例)

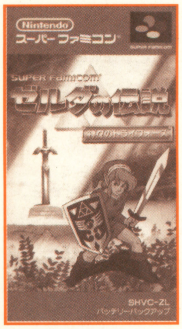
- ●任天堂の社名の由来は何ですか？
- ●任天堂の社名の自慢は何ですか？
- ●任天堂の社名の不満は何ですか？
- ●任天堂の社名の魅力は何ですか？
- ●任天堂の社名ですか？
- ●任天堂ですか？
- ●どうですか？
- ●イヌとネコですか？

今では入手困難な名作、傑作の復活を目論む

芸武妄走旅

希有壮大な企画コーナー

第1回 ゼルダの伝説 神々のトライフォース



スーパーファミコン
任天堂
'91年 11月21日発売
7,700円(税別)
アクションアドベンチャー

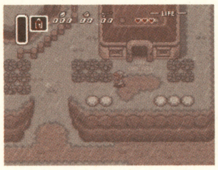
『ゼルダの伝説 』のおもしろさの本質は、2Dでも3Dでもきっと同じ、ということ。

前からちょっと不思議に思っていたことがあるんですが、期待の新作のソフトって前作が好評だったシリーズものが多いんだけど、あれってみんな前作をやってるのかなー？ 昔遊んで感動したゲームの続編をいい歳して(36歳独身)楽しみにしている人だけが、支持してるわけじゃないだろうし。ゲーム環境って日進月歩だから、昔のソフトってすぐ手に入らなくなってしまうわけじゃん？ 例えば『MOTHER3』を楽しみにしている人の中にも、『MOTHER』をプレイしたことがない人ってけっこういると思うんですよ。ゲームも音楽や映画のようにいつでも遊べる環境になったらなぁ。と思っていたところ、ニンテンドウパワーでソフトの書き換えができるようになったり、ゲームボーイへ昔の名作の移植が盛んになってきている様子。それでは、と『ムジュラ』も発売されることだし『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』をNPで書き換え……ないっ!？ 書き替えに『ゼルダ』が入ってない！ とーぜんある、と思っていたので真剣に驚きました。あの名作がなぜ？

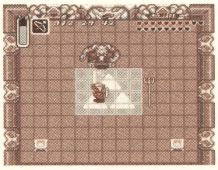
確かに3Dに進化した『ゼルダ』に較べると、2D表現のゲームデザインは一見古臭く見えるかもしれないけど、このソフトには"2Dゲームとして出来得る"おもしろさが詰まっている。斬る。走る。投げる。ぶつかる。アクションの多彩さと、その組み合わせでトラップを解いたときの感激は、まさに"これぞ『ゼルダ』"って感じ。この"自由に動ける"感覚こそが、『ゼルダ』のおもしろさの本質なのでは？

で、肝心の「なんでNPにゼルダがないの？」という懸案ですが、任天堂さんに聞いてみたところ、「NPへの移植のためにいくつか手を加えないといけないことがあるんですが、『トライフォース』の主要な開発メンバーがドルフィンの開発のためアメリカに行っているので、手がつけられないんです。」(任天堂 広報)とのこと。なるほどー。早く帰ってこないですかねー。それってドルフィンの開発も滞りなく終わった、ってことだし。あと、ウワサだけどゲームボーイアドバンスってスーパーファミコンのソフトの移植も可能らしいとのこと。もしかして『トライフォース』をアドバンスでできるかも!？

それでは、次号からもなぜかいま入手困難になってしまっている、あの名作、この傑作の復活をいろいろ模索してみたい、ということで。



⬆オープニングシーンの雨と雷には驚きました。グラフィックよりも音に。なんだかみょーにリアリティを感じる。必聴。



⬆ボスの特性も千差万別。効果的な攻撃方法を見極めないと、まず勝てない。ほんとにやりがいあるゲームだなぁ。

業界通的募集

なんだかわからないコーナーの集まったこのページでも、読者ちゃんの質問、意見を募集します。あの感動ソフトをこーゆー形で復活させてほしいっ！ とか、この変なタイトルのゲームどーゆー内容なんですか？ とか、こんな噂を聞いたんですが真相はいかにっ！ とか。あて先は 〒154-8528(株)エンタープレインファミ通64+までお願い。

SOFT Release Schedule

ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
4月21日	□ 井出洋介の麻雀塾	セタ	その他	●●●●●●●●●●	5800円
4月27日	□ ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	任天堂	RPG	●●●●●●●●●●	5800円
4月27日	□ ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（メモリー拡張パック同梱版）	任天堂	RPG	●●●●●●●●●●	7800円
4月28日	□ バスラッシュ	ビスコ	スポーツ	●●●●●●●●●●	7800円
4月29日	□ 実況パワフルプロ野球2000	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●	7800円
5月26日	□ ぬし釣り64 ～潮風にのって～	ビクターインタラクティブソフトウェア	スポーツ	●●●●●●●●●○	6800円
7月21日	□ マリオテニス64	任天堂	スポーツ	●●●●●●○○○○	6800円
春	□ VIEW POINT 2064	スパイク	シューティング	●●●●●●●●●●	7800円
春	□ F-1 GRAND PRIX III for NINTENDO64	ビデオシステム	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ がんばれニッポン! オリンピック2000	コナミ	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ スーパーブラックバス64	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●○○○○○○	6800円
夏	□ 不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来! シレン城!～	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ ドラエもん3	エポック社	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ スーパーマリオRPG2（仮題）	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6800円（予価）
2000年	□ エキサイトバイク64（仮題）	任天堂	アクション	●●●●●○○○○○	5800円（予価）
2000年	□ パーフェクトダーク（仮題）	任天堂	未定	●●●●●●●○○○	6800円（予価）
2000年	□ MOTHER3豚王の最期	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6800円（予価）
未定	□ バイオハザード0（仮題）	カプコン	アクション	●●●●○○○○○○	価格未定
未定	□ WIPEOUT64	ココナッツジャパンエンターテインメント	アクション	●●●●●●●●●●	7980円
未定	□ レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ コンカーズクエスト（仮題）	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スリッ駆 ラジッ駆	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	5800円（予価）
未定	□ パネルでポン64（仮題）	任天堂	パズル	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□ ファイアーエムブレム64（仮題）	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●●●○○○	価格未定
未定	□ フライトシミュレーター（仮題）	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定

64DD

配付日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
6月	□ マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
春	□ 井出洋介の麻雀塾	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
春	□ 現代大戦略 Ultimate War	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
春	□ 日本プロゴルフツアー64（仮題）	未定	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ 巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合（仮題）	ランドネットディディ	シューティング	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ キャベツ（仮題）	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説64DD（仮題）	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ウォール街（仮題）	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ サウンドメーカー（仮題）	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ DT DD版（仮題）	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ DDシーケンサー（仮題）	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ デザエモンDD（仮題）	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定

ニンテンドウパワー

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
6月1日	□ ピクロスNP Vol.8	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	2000円

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
4月21日	□ DXモノポリーGB	タカラ	その他	●●●●●●●●●●	3980円
4月21日	□ バックスバニークレイジーキャッスル4	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●	3980円
4月21日	□ バーガーパラダイス	ギャップス	その他	●●●●●●●●●●	2980円
4月27日	□ メタルギア ゴーストバベル	コナミ	アクション	●●●●●●●●●●	4500円（予価）
4月28日	□ ロードランナー ドムドム団のやぼう	エクシング・エンタテインメント	その他	●●●●●●●●●●	3980円
4月28日	□ ディノブリーダー4	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●●●	4800円（予価）
4月28日	□ ドラエもんのクイズボーイ	小学館プロダクション	その他	●●●●●●●●●●	3800円
4月28日	□ 漢字 de パズル	エム・ティー・オー	その他	●●●●●●●●●●	4280円
4月28日	□ フェレット物語 ディア・マイ・フェレット	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3900円
4月28日	□ パズルボブル4	アルトロン	パズル	●●●●●●●●●●	3800円
4月28日	□ 大工の源さん ～カチカチのトンカチがカチ～	バイオックス	その他	●●●●●●●●●●	3980円
4月28日	□ 競馬場へ行こう! ワイド	ヘクト	その他	●●●●●●●●●●	3980円
4月28日	□ 麻雀女王	童	その他	●●●●●●●●●●	3980円（予価）
5月19日	□ ゲームコンビニ21	スターフィッシュ	その他	●●●●●●●●○○	3980円（予価）
5月26日	□ タイトーメモリアル CHASE H.Q.	ジョルダン	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
5月26日	□ タイトーメモリアル BUBBLE BOBBLE	ジョルダン	パズル	●●●●●●●●●●	価格未定
5月27日	□ チャージングカードGB ビックリマン2000	イマジニア	RPG	●●●●●●○○○○	3980円（予価）
5月	□ 華蘭虎龍学園 ～花札・麻雀～	J・ウイング	その他	●●●●●●●●○○	4800円（予価）
6月2日	□ ポヨンのダンジョンルーム2	ハドソン	RPG	●●●●●●●●○○	価格未定
6月9日	□ ご金魚物語	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3980円
6月10日	□ ハローキティのスウィートアドベンチャー ダニエルくんにあいたい	イマジニア	RPG	●●●●●●○○○○	3980円（予価）
6月10日	□ ディアダニエルのスウィートアドベンチャー キティちゃんをさがして	イマジニア	RPG	●●●●●●○○○○	3980円（予価）
6月29日	□ ミスタードリラー	ナムコ	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
6月30日	□ ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●○○	4800円（予価）
6月30日	□ 井出洋介の麻雀教室GB	アテナ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
6月	□ ハンター×ハンター ～ハンターの系譜～	コナミ	RPG	●●●●●●●●●○	4500円（予価）
6月	□ データナビプロ野球	ナウプロダクション／メディアギャロップ	その他	●●●●●○○○○○	価格未定
6月	□ 漢字BOY2	J・ウイング	その他	●●●●●●●○○○	4800円（予価）
6月	□ ムーミンの大冒険	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
7月13日	□ 遊戯王デュエルモンスターズ三聖戦神降臨	コナミ	その他	○○○○○○○○○○	4500円（予価）
7月14日	□ ドカポン!? ミレニアムクエスト	アスミック・エースエンタテインメント	その他	○○○○○○○○○○	3980円
7月19日	□ サバイバルキッズ2 ～脱出! 双子島～	コナミ	RPG	○○○○○○○○○○	4500円（予価）
7月	□ メダロット3 カブトバージョン	イマジニア	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
7月	□ メダロット3 クワガタバージョン	イマジニア	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
7月	□ GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	その他	●●●●●●●○○○	4500円（予価）
7月	□ ポケットクッキング	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●○○○○	4800円（予価）
7月	□ くまのプーさん ～100エーカーのもり～	トミー	その他	○○○○○○○○○○	3980円
7月下旬	□ ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険	ビクターインタラクティブソフトウェア	RPG	●●●●●●●●○○	価格未定
8月中旬	□ パーフェクトチョロQ	タカラ	RPG	●●●○○○○○○○	3980円（予価）
8月	□ GB ZOIDS（仮題）	トミー	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
春	□ ワールドサッカーGB2000	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●○○	4500円（予価）
春	□ KLUSTAR	スパイク	パズル	●●●●●●●●●●	3980円
春	□ ぞくぞくヒーローズ	メディアファクトリー	その他	●●●●●●○○○○	価格未定
初夏	□ サクラ大戦GB 檄・花組入隊!	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
夏	□ ベイブレード THE TOURNAMENT	ハドソン	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
夏	□ 携帯電獣テレファング パワーバージョン	スマイルソフト	RPG	●●●●●●○○○○	4500円
夏	□ 携帯電獣テレファング スピードバージョン	スマイルソフト	RPG	●●●●●●○○○○	4500円
夏	□ 筋肉番付GB2～挑戦! 究極バトル～（仮題）	コナミ	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ おじゃる丸 ～月夜が池のたからもの～	サクセス	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
夏	□ エクストリームクロス	スパイク	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ ポケット・ラブひな（仮題）	マーベラスエンタテインメント	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ スターオーシャン ブルースフィア	エニックス	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
夏	□ がんばれニッポン! オリンピック2000	コナミ	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定
夏	□ いつでもパチンコGB CRモンスターハウス（仮題）	タム	その他	●●○○○○○○○○	価格未定
2000年	□ Jリーグエキサイトステージタクティクス	エポック社	スポーツ	●●●●●●●○○○	4200円（予価）
2000年	□ BILLIARD CLUB	アルトロン	その他	●●●●●●○○○○	価格未定
2000年	□ ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～	任天堂	RPG	●●●●●●●○○○	3800円
2000年	□ ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～知恵の章～	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□ ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～勇気の章～	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□ The BLACK ONYX DX	ビーピーエス	RPG	●●●●○○○○○○	4500円（予価）
未定	□ ソウルゲッター ～放課後冒険RPG～	マイクロキャビン	RPG	●●●●●●○○○○	3980円
未定	□ マジカルチェイス	マイクロキャビン	シューティング	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	□ ダビスタ牧場（仮題）	メディアファクトリー	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□ 忍たま乱太郎GBゲームギャラリー	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	3900円
未定	□ ビートマニアGB ネットジャム（仮題）	コナミ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 真・女神転生 デビルチルドレン「赤の書」	アトラス	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	□ 真・女神転生 デビルチルドレン「黒の書」	アトラス	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	□ ぴあきゃろTOYBOX	NECインターチャンネル	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2（仮題）	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 牧場物語GB2	ビクターインタラクティブソフトウェア	シミュレーション	●●●●●●●●○○	価格未定

※発売日の部分が■の色のタイトルは新着タイトル、■の色のタイトルは発売日などに変更があったタイトルです。※開発度は編集部の独自の調査による予測数値です。

田原誠司の
勝手にゲームデザイン

田原：唐突に始まったこのコーナーの最初のお題は『キャベツ(仮題)』。仮題とゲーム内容に関係はないという糸井重里さんの発言はフェイクでしょう。これ、なんと主人公がキャベツのゲームですよ。土のなかから鳥や虫、人や牛を眺めるんです。雨に濡れたりね。収穫されて市場に出る社会性のあるキャベツになる人もいれば、野良キャベツタイプになる楽しみかたもできるでしょう。種から発芽するあたりの成長感が見せ所です。鮮やかな緑色のキャベツ型コントローラーもつくはずです。

64+ MONTHLY DATA

売り上げ TOP10 協力店リスト

■北海道
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
TSUTAYA　篠路店／札幌インター店／小樽店／滝川店／美幌店
TVパニック　登別店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／登別店
旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ファミコンショップツインズ　桜木店／千歳店

■青森県
TSUTAYA　浜館店
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
そうご電器ソフトYES　東バイパス店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店

■秋田県
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店

■岩手県
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店

■宮城県
TSUTAYA　田子店
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店

■山形県
TSUTAYA　東青田店
Wonder Goo　米沢店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　寿店／南陽ソフト館／桧ソフト館
蔦屋　寒河江店
ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店

■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店

■新潟県
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店

■長野県
TSUTAYA　伊那店／南松本店
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店

■群馬県
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店

■栃木県
TSUTAYA　作新学院前店／自治医大店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店

■茨城県
Jack　竜ヶ崎店
TSUTAYA　日立城南店
TVパニック　神立店／土浦店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店

■埼玉県
Piw/ぴゅう　北浦和店
TSUTAYA　PIER所沢東店／新所沢店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ　志木店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／新所沢店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店／越谷店
プリズムランド　加須店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　霞ヶ関店／所沢店／鶴ヶ島店／入間店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店

■東京都
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／吉祥寺店／国立店／
TSUTAYA　三軒茶屋店／大森町駅前店／サンストリート亀戸店／三鷹新川店／椎名町店
TVパニック　蒲田店／雑色店／昭島店／赤羽店
アール　本町店
アイワールド　東大和店
えのもと玩具店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
コユキヤ玩具店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／渋谷店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
新宿TSUTAYA
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
セレクト・イン キムラヤ　サンストリート店
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店／平和台店
ネバーランド　浜田山店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／田無店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
ミルキーウエイ　さかい
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ヨッシーのせんべい　初台店
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店

■千葉県
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
丸井　柏店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
ヨッシーのせんべい　大久保店／津田沼本店

■神奈川県
BIG　港北NT店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
ガリバー　京町店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　東海岸店／白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／平塚店／緑ケ丘店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店

■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店

■静岡県
100満ボルト　浜松本店／駅南店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ドリーム
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店

■愛知県
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
TSUTAYA　上社駅前店／新城東店
一休さん　本店／御器所店／大曽根店／南区店
エイデン　岡崎店／蟹江店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハーモニー　高蔵寺店
ハイパーファミコング　上和田店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコンランド　豊橋小松店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／津島店／アピタ港店／一宮北店／稲沢小池店／岩倉店／江南店／桜木店／尾西三条店
ファミラン　豊田南店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店

■岐阜県
COMG!　茜部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
TSUTAYA　ノースウエスト店／糸貫店
エイデン　高山店／多治見インター店／大垣店／大垣南店／美濃加茂店／瑞浪店
キッズクラブチャオ　明智店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
バローキッズクラブチャオ　領下店
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店
マジカルステーション　土岐店／各務原店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店

■三重県
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
クロスロード
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
ビルフェロー　桑名 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店

■奈良県
遊コン　奈良店

■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
おもっちゃマン　和歌山店
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店

■滋賀県
PAPYRUS　八日市店
TSUTAYA　浜大津アーカス店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
マジカルガーデン　堅田店

■京都府
(株)あさだ
TSUTAYA　西院店
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　常盤店／大将軍店／梅津店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店
ビルフェロー　亀岡サティ店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店

■石川県
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／金沢いろは店／井林店

■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／清水店／二口店

■福井県
TSUTAYA　若杉店
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　エスカ店／神明店／武生店

■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
TSUTAYA　東香里店／梅田堂山店／美章園店
ヴイステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
スタンバイあにまにあ
そごう大阪店 おもちゃ売場
蔦屋書店　ベルパルレ国道1号線店
トイプラザ　光明池店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／万代店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップ ジョイ　寝屋川駅前店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店／谷六店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
ヤマギワソフト　大阪店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店

■兵庫県
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Tokio　つかしん店
TSUTAYA　阪神出屋敷駅店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　芦屋店／春日台店／水道筋店／西明石店／打出店／白川台店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
ファミーズ　サンクスバラ公園店／サンクス西野店／サンクス大鹿店
ファミコンショップPOPLAND　須磨店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／逆瀬川店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／学園都市店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店

■広島県
COMG!　福山蔵王店／本通店
TSUTAYA　楠木店
ゲームアーク　因島店／呉店／三原店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
遊コン　福山店

■岡山県
EVE　水島店
TSUTAYA　ノースランド店／清輝橋店／倉吉店／津島モール店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!

■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店

■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店

■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
丸和　小郡店

■香川県
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴイステーション　屋島店／丸亀店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店

■徳島県
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店

■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店

■愛媛県
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー

■福岡県
COMG!　永犬丸店
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／大牟田駅前店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　ザ・モール小倉店／城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル

■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店

■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店／
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店

■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店

■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日出店／日田店／別府店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館

■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ファミコンソフト パル
ベストソフトタウン　都城店
ベストビデオ　大塚店 TVゲームコーナー／日南店 TVゲームコーナー

■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店／鹿屋店
マリオの店　城西店／西駅店

■沖縄県
TSUTAYA　山内店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

JUSCO
ジャスコ株式会社
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

カメレオンクラブ
全店

TOPBOY
TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE
全店

ファミコンショップ わんぱくこぞう
全店

7-ELEVEN
全店

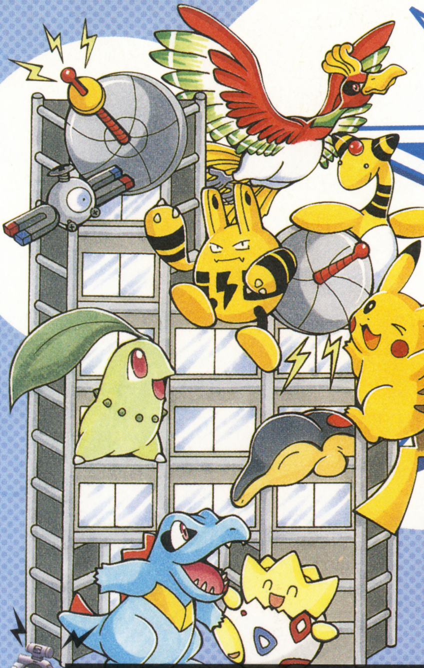
サークルK
全店

サンクス
全店

FamilyMart
全店

四国スパー
全店

LAWSON
全店



ポケモン金・銀 64+放送局



ハロー、エベ、バデ!
今日も元気にポケモン追いかけてるかい?
今回はGETのむずかしいポケモンやタマゴの秘密、
特殊な進化をするポケモンの情報をバッチリ公開しちゃうぜ!
この放送を聴いてパーフェクトな図鑑を完成させてくれよな!!

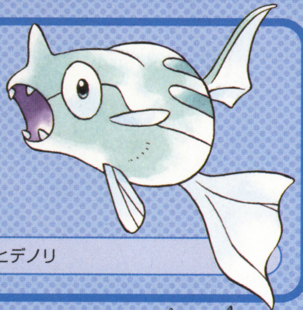


さがして ダメなら きいちゃおうぜ!

いつもは見つけにくいポケモンも……

下で紹介している6匹は、ふだんほとんどお目にかかれないポケモンばかり。でも、ときどき大量に見つかる日もあって、そんなときは近くにいるトレーナーが電話で知らせてくれる。チャンスを逃さないために、情報を教えてくれるトレーナーの電話番号はしっかりポケギアに登録しておこう。

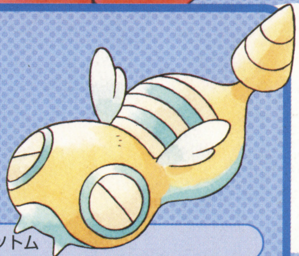
テッポウオ



44番道路にある池ですごいつりざおを使うと、たま～に釣れる。大量発生時にはヒデノリが電話をくれるが、その日のうちならどのつりざおでも釣れる。

教えてくれる人 44番道路●つりびとのヒデノリ

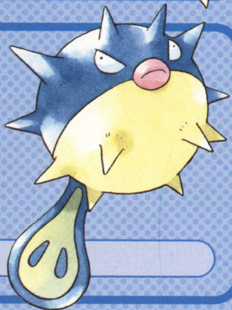
ノコッチ



キキョウ側から入る"くらやみのほらあな"に出現するが、普段はめったに遭遇しない。大量発生したときは、33番道路にいるやまおとこのツトムが教えてくれる。

教えてくれる人 33番道路●やまおとこのツトム

ハリーセン



12、13、32番道路ですごいつりざおを使うと、たま～に釣れる。ヤスアキから大量発生の知らせがあった日なら、32番道路でどのつりざおでも釣れるようになる。

教えてくれる人 32番道路●つりびとのヤスアキ

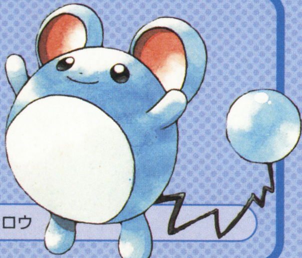
ブルー



いつもは38番道路でたまに見かける。じゅくがえりのクリオからの知らせがあった日はずいぶん見つかりやすく、よりレベルの高いブルーがゲットできる。

教えてくれる人 38番道路●じゅくがえりのクリオ

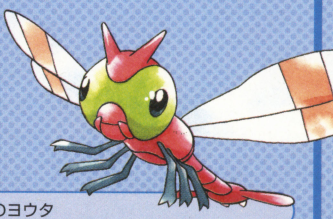
マリル



いつもはスリバチ山の1階か2階でたまに見つかる。大量発生したときはタロウが電話で知らせてくれ、その日は地上だけでなく、水上でも見かけるようになる。

教えてくれる人 45番道路●やまおとこのタロウ

ヤンヤンマ



35番道路に生息しているはずだが、めったに見つからない。大量発生したときには、ヨウタが電話で知らせてくれるので、なるべく急いでかけつけよう。

教えてくれる人 35番道路●むしとりのヨウタ

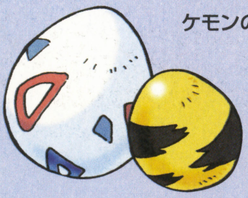
育て屋さんにポケモンを2匹預けると……？

34番道路に住んでいる育て屋さん夫婦にそれぞれポケモンを預けるとタマゴが発見されることがある。どんなときにタマゴが見つかるのか、タマゴからどんなポケモンがかえるのか、タマゴの秘密を探ってみよう。

タマゴの ヒミツは まだまだ いっぱい！

タマゴについて

最近、研究がさかんにおこなわれ、いろいろなことがわかるようになってきたポケモンのタマゴ。現在わかっているのは、育て屋さんに2匹のポケモンを預けると発見されることがあり、発見されたタマゴから生まれたポケモンは、預けたポケモンの能力を受け継いでいるらしい、ということだ。



タマゴが一番発見されやすいのは、同じ種類のポケモンの♂と♀を預けることだが、それ以外の組み合わせでもタマゴは発見されることがある。基本的には、発見されたタマゴから生まれるのは、預けた♀ポケモンの系統で、一番進化していないポケモンだ。

ということで、まずはタマゴからしか発見できないという6種類のポケモンについて見てみることにしよう。

●庭にいるポケモンに話しかけよう

タマゴの発見が期待できるメッセージ

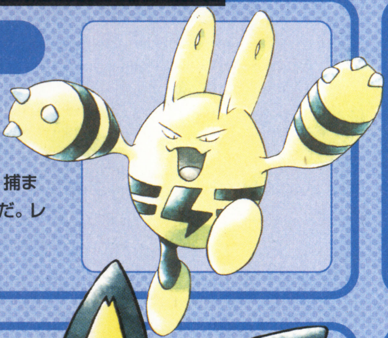
- とってもきにいっている
- なかなかなかがよい
- すこしきにしている



⬆おじいさんが庭に出ているのは、タマゴが発見されたという証拠。話しかければタマゴを渡してくれるぞ。育て屋さんは、コガネシティの南34番道路にあるよ。

タマゴからしか ゲットできない ポケモン

エレキッド



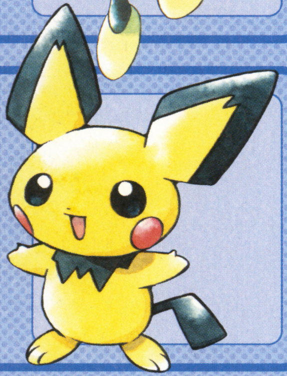
エレブー(♀)＋エレブー(♂)などの組み合わせで発見されたタマゴから生まれる。野生のエレブーは10番道路にしか生息していない。捕まえるなら、昼間にいくのがいいようだ。レベル30になるとエレブーに進化。

ピィ



ピッピ(♀)＋ピッピ(♂)などの組み合わせで発見されたタマゴから生まれる。野生のピッピは、3番道路と4番道路の間にあるおつきみ山でたまに見つかる。かなりなついた状態のときにレベルアップすると、もれなくピッピに進化するんだ。

ピチュー



ピカチュウ(♀)＋ピカチュウ(♂)などの組み合わせで発見されたタマゴから生まれる。野生のピカチュウは2番道路でときどき見かける。ちなみにピチューはこねずみポケモン。なつくとねずみポケモンのピカチュウに進化するよ。赤いホッペは健在。

ブビィ



ブーバー(♀)＋ブーバー(♂)などの組み合わせで発見されたタマゴから生まれる。野生のブーバーはやけたとうの地下1階であらわれることがあるが、出現する可能性がかなり低いので根気よくさがしてみよう。レベル30でブーバーに進化だぜっ！

ププリン



プリン(♀)＋プリン(♂)などの組み合わせで発見されたタマゴから生まれる。野生のプリンはカントー地方の3番、4番道路でゲットできるハズ。かなりなついた状態で進化させると、プリンに。白眼のぶぶんが赤いのはチャームポイントだね。

ムチュール



ルージュラ(♀)＋メタモンなどの組み合わせで発見されたタマゴから生まれる。野生のルージュラはこおりのぬけみち、メタモンは34、35番道路でつかまえよう。ちなみにルージュラにオスはいないよ。レベル30でルージュラに進化する。

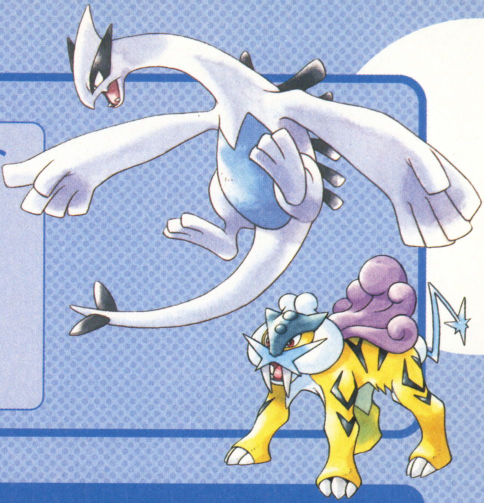
タマゴが　みつからない!?

タマゴの存在という発見によって、一時は伝説のポケモンを現代に蘇えらせることができるのでは？と騒がれたが、どうやらそれは夢に終わりそうである。スイクンやルギアといった伝説のポケモンをはじめ、何種類かのポケモンはどんな組み合わせで預けてもタマゴが発見されることはないからだ。

ただし、性別不明のポケモンや、♂しかいないポケモンの場合は、組み合わせによってはタマゴが発見されることがある。困ったときは念のためメタモンといっしょに預けてみよう。念には念をいれて。

タマゴが発見されないポケモンのリスト

・ニドリーナ	・ニドクイン	・フリーザー
・サンダー	・ファイアー	・ミュウツー
・ピチュー	・ピィ	・ププリン
・トゲピー	・アンノーン	・バルキー
・ムチュール	・エレキッド	・ブビィ
・ライコウ	・エンテイ	・スイクン
・ルギア	・ホウオウ	・ミュウ



レベルアップだけでは進化しないポケモンたち

金銀に登場するポケモンたちのなかには、特殊な状況下でしか進化しないものも多い。
ここからは、そんな新ポケモンたちと、それぞれの進化条件をまとめて全部公開しよう。

あれこれ　ひつよう
シソカに　じょうけん

特殊な進化について

金銀では、特殊な条件が重なったときにはじめて進化するというポケモンが存在している。ここではまず、新しく判明した進化条件をタイプごとに報告しておこう。

●なつき進化

ポケモンが喜ぶことをしてあげると、だんだんトレーナーになついてくる。喜ばせるコツは、つれて歩く、どうぐを使う、「びようしつ」できれいにする、毛づくろいをするなど。なつき具合があるレベルまであがっていてば、レベルアップと同時に進化する。

●たいようのいし

新しく見つかった“たいようのいし”を使うとレベルに関係なく進化するという。

●どうぐ＋通信交換進化

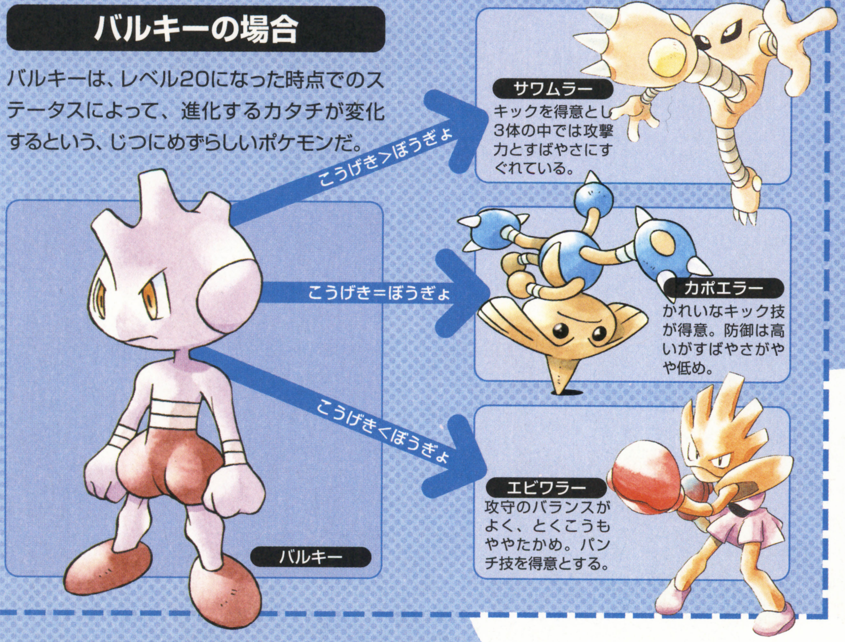
特定のどうぐを特定のポケモンに持たせて通信交換をすると進化することがある。



⬆たいようのいしをヒマナッツにあげると……。
キマワリに進化したよ。さすがたいようだね。

バルキーの場合

バルキーは、レベル20になった時点でのステータスによって、進化するカタチが変化するという、じつにめずらしいポケモンだ。



なつき具合について

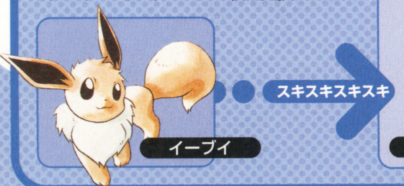
ポケモンをなつかせるには、いつも連れて歩くのが一番。あとは能力を上げるどうぐを使ったり、散髪や毛づくろいイベントなどでもなつき度が上がる。なつき具合が知りたいときは、コガネの民家をたずねてみよう。なつきのレベルはコメントで判断する。あなたのことしんじてる。



…ナツイテ……シンカ

エーフィ

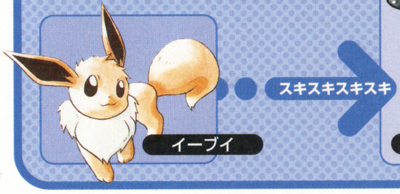
イーブイがなついているとき、朝か昼にレベルアップするとエーフィーに進化する。イーブイはマサキにもらうか、タマムシのゲームコーナーでコイン6666枚と交換できる。





ブラッキー

イーブイがなついていて、夜にレベルアップするとブラッキーに進化する。どうしてもブラッキーにしたいヒトは昼間にプレイするときはかわらずのいしを持たせておこう。





クロバット

ゴルバットがなついているときにレベルアップするとクロバットに進化する。ゴルバットはこおりのぬけみちなどでゲット。

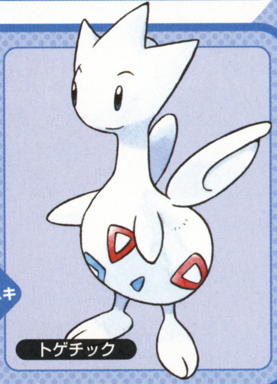




トゲチック

トゲピーがなついているときにレベルアップするとトゲチックに進化。トゲピーはイベントであずかったタマゴから生まれる。





ハピナス

ラッキーがなついているときにレベルアップするとハピナスに進化する。ラッキーは13～15番道路でゲットできるよ。





ピィ → ピッピ
ピチュー → ピカチュウ
ププリン → プリン

タマゴからゲットしたピィ、ピチュー、ププリンも、なつき進化するポケモンだ。いろいろなところへつれていって、かわいがってあげよう。それぞれピッピ、ピカチュウ、プリンに進化する。

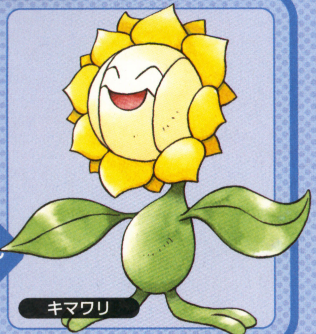


タイヨウノイシデ……シンカ

キマワリ

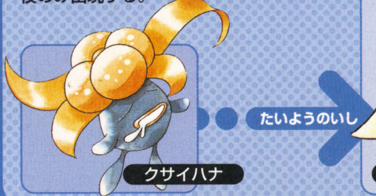
たいようのいしは、虫取り大会で優勝すれば手に入る。ヒマナッツは24番道路か自然公園で、昼の間にゲットしよう。

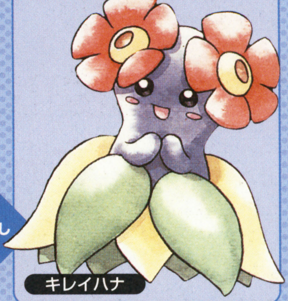




キレイハナ

クサイハナにたいようのいしを使うと、キレイハナに進化する。クサイハナは5番道路に夜のみ出現する。



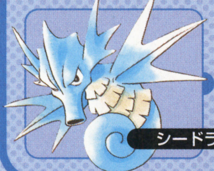


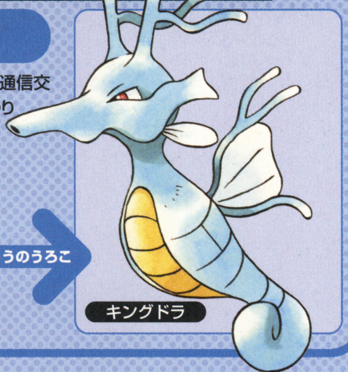
そのほかのいしで進化するポケモン	つきのいし	みずのいし	ほのおのいし	かみなりのいし	リーフのいし
	ニドリーナ、ニドリーノ ピッピ、プリン	ニョロゾ、シェルダー ヒトデマン、イーブイ	ロコン、ガーディ イーブイ	ピカチュウ、イーブイ	ウツドン、タマタマ クサイハナ

アイテム+ツウシンコウカンデ……シンカ

キングドラ

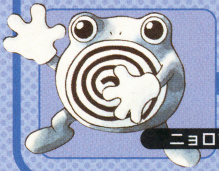
シードラにりゅうのウロコを持たせて通信交換。シードラはうずまき島ですごいつりざおを使ってゲット。りゅうのウロコはスリバチ山で手に入る。

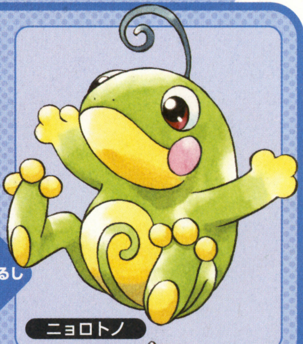


りゅうのうろこ


ニョロトノ

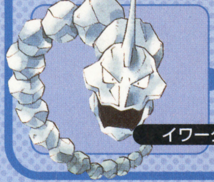
ニョロゾにおうじゃのしるしを持たせて通信交換すると進化する。ニョロゾは22番道路の水上などでゲット。おうじゃのしるしはヤドンの井戸で手に入るけどたいせつにね。

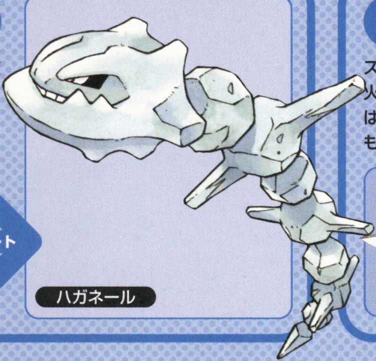


おうじゃのしるし


ハガネール

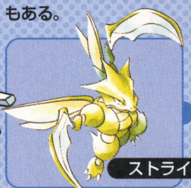
イワークにメタルコートを持たせて通信交換するとハガネールに進化。イワークゲットはつながりのどうくつ地下1階がおすすめ。メタルコートはアクア号内で手に入る。

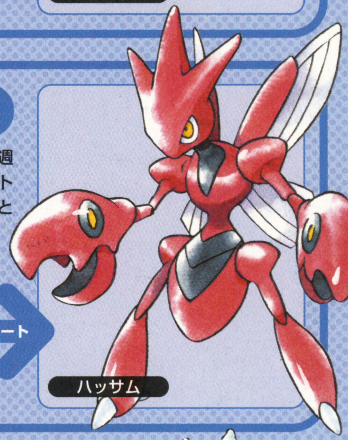


メタルコート


ハッサム

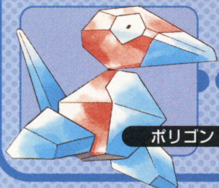
ストライクは自然公園の虫取り大会(毎週火、木、土曜)でゲットしよう。メタルコートは、野生のコイルがときどき持っていることもある。

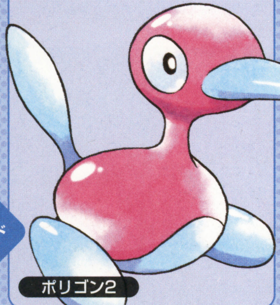


メタルコート


ポリゴン2

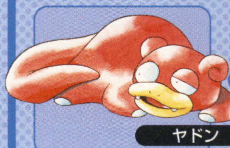
ポリゴンはタマムシシティのゲームコーナーでコイン9999枚と交換できる。アップグレードは、ヤマブキシティでひとつだけもらえるという貴重などうぐなのだ。

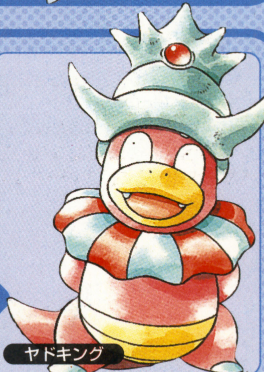


アップグレード


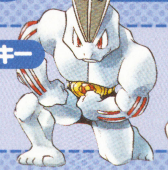
ヤドキング

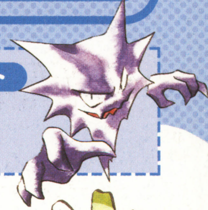
ヤドンにおうじゃのしるしを持たせて通信交換。ヤドンはヤドンの井戸でゲットしよう。おうじゃのしるしは、野生のニョロゾやヤドンなどがたまに持っている。



おうじゃのしるし


通信交換で進化するポケモン


ユンゲラー

ゴーリキー

ゴローン

ゴースト

オマケ:キンギンだけじゃ そろわないぜ!

最後に、タイムカプセル交換を使わないとゲットできないポケモンも掲載しよう。金銀からはじめたヒトは友達に交換してもらおう。ちなみに、金だけ、または銀だけではゲットできないポケモンもそれぞれ10種類いるので、どちらかしか持っていない人はガンガン通信交換しちゃおうぜ。

タイムカプセル交換を使わないとゲットできないポケモンのリスト

・フシギダネ	・フシギソウ	・フシギバナ	・ゼニガメ
・カメール	・カメックス	・ヒトカゲ	・リザード
・リザードン	・フリーザー	・サンダー	・ファイヤー
・ミュウツー	・カブト	・カブトプス	・オムナイト
・オムスター	・ミュウ		



これで249匹ゲットだぜ!



IN STORE NOW!

新たに発売された全ソフト

NINTENDO64　GAME BOY　NINTENDO-POWER　64DD

'00/3/10~'00/4/21
CONTENTS



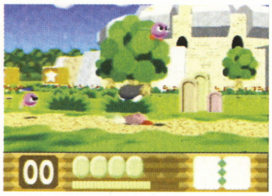
星のカービィ64

ファンタジー	アクション
3月24日	6800円
よにんよう	任天堂

バックアップカートリッジ　メモリー拡張パック専用
コントローラーパック対応　音声認識対応
振動パック対応　つりコン64対応
64GBパック対応　――――
メモリー拡張パック対応　容量：256メガ

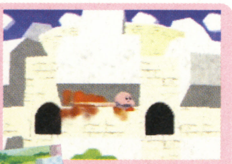
カービィがニンテンドウ64に登場だ！

かわいいカービィが大活躍するアクションゲーム『星のカービィ』シリーズの最新作。今回のカービィは、妖精リボンといっしょに妖精たちの宝物である"クリスタル"を捜す旅に出るぞ。お馴染みのコピー能力と新能力のミックスを使って、敵を倒しながら、クリスタルを集めよう！

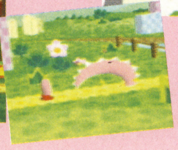

←コピー能力以外にスライディング攻撃も使えるぞ。

コピー能力ミックスってどう使うの？

ふたりの敵からコピーした能力を掛け合わせて、新たな能力を作ることができるのだ。どれも強力なので、進んで能力を使っていこう。


→28通りもの掛け合わせかたがあるコピー能力ミックス。




←同じ能力どうしをミックスさせると威力が上がるのだ。



糸井重里の バス釣りNo.1 決定版！

釣り	シミュレーター
3月31日	6800円
ひとりよう	任天堂

バックアップカートリッジ　メモリー拡張パック専用
コントローラーパック対応　音声認識対応
振動パック対応　つりコン64対応
64GBパック対応　――――
メモリー拡張パック対応　容量：128メガ

新ジャンルといっても過言ではない!

バス釣りという遊びのエッセンスをコンピューターに封じ込めた秀作。実際に釣に出かけたつもりでプレイしてみよう。ほのぼのしたキャラクターから提案されるイベントは、ムズカシイかもしれないけど、これをクリアーしなければ新しい湖へはたどり着けないぞ。"つりくら王"の称号をゲットしてエンディングのテロップロ見るころには、きっと釣りに行きたくなるハズ。

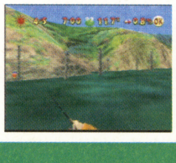

←もっと大物が釣れると言うウワサが。


→釣り好き村の住人は、ほのぼのした動物たちなの。

舞台になる"つりずき村"は、こんなところ

5つのフィールドがあるつりずき村は、どこでも釣り放題のまさに釣り天国なのだ。




←いろんなタイプの釣りが楽しめる。


←住人たちは釣りのヒントをくれる。


←ボートは乗り放題。釣り天国だね。



大刀

SF・バイオレンス | シューティング・RPG
4月7日 | 6800円
ひとりよう KEMCO(ケムコ)

バックアップカートリッジ / コントローラーパック対応 / 振動パック対応 / 64GBパック対応 / メモリー拡張パック対応
メモリー拡張パック専用 / 音声認識対応 / ---------- / ----------
容量：128メガ

すさまじきパワーを秘めた刀を取り戻せ

プレイヤーは主人公のヒロ・ミヤモトとなり、カゲ・ミシマと『大刀』が歪めた歴史を元に戻すべく、時空を越え、さまざまな時代に隠された謎を解いていく。3D視点の、RPGの要素を持つシューティングゲームだ。パソコンゲーム界でその名を知られる、鬼才ジョン・ロメロ氏が生み出した独特の世界観と全編に漂う雰囲気は、一度ハマったら病みつきになるほどだ。



←映画『ブレードランナー』にも通じる和洋折衷のテイストにあふれている。



➡撃って避けて突き進む……倒されるまえに倒す、それが戦場の掟なのだッ!!

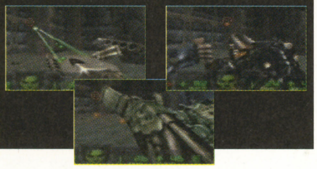
容赦なく襲いかかる敵たち

動くものを見たら、まず敵と思え。周りに味方はいないのだ。とにかく油断しないように注意しながら、慎重に進もう。



さまざまな武器を使いこなすのだ

フィールドには、さまざまな威力や効果を持つ全20種類以上の武器がある。状況に応じて使い分けていきたい。





ガントレット レジェンド

冒険・ファンタジー | アクション・RPG
4月7日 | 6800円
よにんよう エポック社

バックアップカートリッジ / コントローラーパック対応 / 振動パック対応 / 64GBパック対応 / メモリー拡張パック対応
メモリー拡張パック専用 / 音声認識対応 / ---------- / ----------
容量：128メガ

4人同時プレイが楽しすぎるんです!!

アーケード版が好評の『ガントレット レジェンド』。そのニンテンドウ64版が登場！ プレイヤーは"サマナーの塔"のステンドグラスの修復に必要な4つのガラスの破片を見つけるべくフィールドを移動し、アイテムを拾いながら敵を倒していく。このゲームの最大のおもしろさは、多人数プレイにあるのだ。ぜひ友だちを3人呼んできて、ワイワイ遊んでほしい!!



➡戦士。力が強く、接近戦を得意とする。初心者向け。



➡女戦士。耐久力と攻撃力が高く、やはり初心者向け。



←魔法使い。魔法攻撃が得意だが、接近戦には不向き。



←射手。動きが非常に素早く遠距離からの援護が得意。



⬆4人プレイ時は大乱戦になってわけわかんなくなるけど、これがまたとにかく楽しいんです。

アイテムをうまく活用せよ

フィールドにはマジックアイテムや体力回復の食料など、いろいろなものが落ちている。積極的に活用していこう。





⬆派手な魔法で、画面上の敵を一掃！ この爽快感もこのゲームの魅力なのだ。



忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー

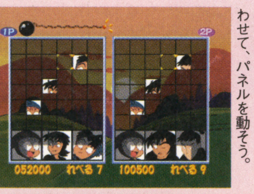
アニメ | アクション・パズル
4月14日 | 6480円
ふたりよう カルチャーブレーン

バックアップカートリッジ / コントローラーパック対応 / 振動パック対応 / 64GBパック対応 / メモリー拡張パック対応
メモリー拡張パック専用 / 音声認識対応 / ---------- / ----------
容量：　64メガ

忍たまたちがミニゲームで大暴れ！

テレビアニメでも活躍中の忍たまたちが、舞台を移してゲームに登場だ。プレイできるゲームはぜんぶで4種類。どれもシンプルなわかりやすい内容でありながら、スピード勝負に頭脳戦にと幅広く楽しめるのだ。友だちと遊ぶもよし、新記録を狙うもよし、キミの手で忍たまを大活躍させるのだ。

おとしてポン



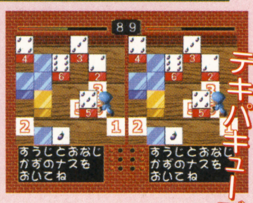
←画面下のシルエットに合わせて、パネルを動かそう。

テキパキキューブ



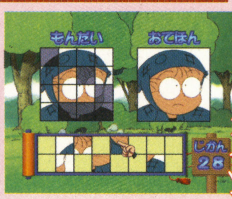
←絵キューブを動かして絵を完成させるのが目的。

たいせんテキパキキューブ



➡対戦版テキパキキューブ。相手より早く完成させろ。

ワイワイジグソー



➡バラバラのピースをお手本どおり組み上げよう。



井手洋介の麻雀塾

麻雀 | シミュレーター
4月21日 | 5800円
ひとりよう セタ

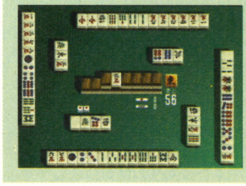
バックアップカートリッジ / コントローラーパック対応 / 振動パック対応 / 64GBパック対応 / メモリー拡張パック対応
メモリー拡張パック専用 / 音声認識対応 / ---------- / ----------
容量：　96メガ

愉快な麻雀ゲームが登場！

プロ雀士の井出洋介氏が監修した麻雀ゲームがニンテンドウ64に登場。個性的な登場キャラクターたちと対局ができる"家族モード"とプロ雀士の打ち筋を見ることができる"牌譜モード"のふたつのモードで遊べるぞ。

牌譜モード

プロアマ混合麻雀大会の牌譜データを収録。すべての牌譜には井出名人の解説が付いているぞ。さらに、牌譜の途中から、プレイヤー自身が参加することも可能なのだ！



←プロ雀士たちの打ち筋を研究することが可能。

家族モード

麻雀大好き一家の村上家の人々を中心に対局していく。季節の趣向をこらしたさまざまな大会が用意されているので、おじいちゃんや、専業主婦のお母さん相手に麻雀勝負を挑め。



←個性豊かな村上家の人たちと麻雀を打ちまくれ。



➡季節が変わると、対局者の服装も変わるのだ！



ピクロスNP Vol.7

パズル | パズル
4月1日 | 2000円
ふたりよう 任天堂

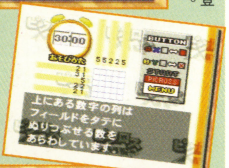
バックアップカートリッジ
Fブロック数 3
Bブロック数 4
容量： 12メガ

過去の名作問題も加わりボリュームアップ

隔月で発売されている『ピクロスNP』シリーズも、いよいよ第7弾の登場となった。前作同様、初心者にも安心な初級問題から超難問までの全240問が収録されている。また、『スターフォックス』や『ゼルダの伝説』など、任天堂のゲームキャラクターが問題になっている"キャラクターモード"では、マリオのライバル、ワリオの登場だ。全問解いて友だちに自慢しちゃおう!!



←『ワリオ』シリーズに登場したキャラが出題される。



➡遊びかたがわからなくてもゲーム中で教えてくれる。



←縦と横の数字をヒントに隠されたドット絵を完成させよう。



←ふたり同時プレイが可能な対戦モード。白熱したバトルがくり広げられるぞ。



突撃！パッパラ隊

アニメ | シューティング・バラエティー
3月10日 | 4500円
ひとりよう J・ウイング

ゲームボーイカラー対応
ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
赤外線ポート対応
スーパーゲームボーイ対応
ポケットプリンタ対応
振動カートリッジ
64GBパック対応
容量： 32メガ

あの人気アニメがゲームになったよ

人気アニメ『突撃！パッパラ隊』が今度はゲームになって登場だ！ストーリーモードでは、おなじみの"水島隊員"、"ランコ"、"シットマスク"の3人それぞれのモードが用意されている。ストーリーはアニメと同じくギャグの連発、その合間に名作シューティングをモチーフにしたミニゲームが満載だ。



➡「ごごごごごー」っていわれても、ねぇ。

←水島隊員のインベーダー系ミニゲーム。

アタックモードで8種類のミニゲームを攻略だ!

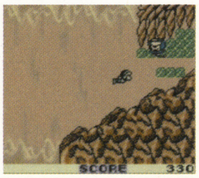
ストーリーのミニゲームがなかなか進まない人は、アタックモードで練習すべし!



➡各キャラクターごとに8パターンのミニゲームが選べる



⬆こちらはシットマンのゲーム2。奥から来る敵を打ちまくれ。



⬇アタックだけの桜花のミニゲーム。横スクロールシューテイングね。



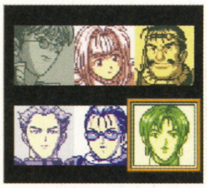
マクロス7 -銀河のハートを奪わせろ!!-

アニメ・音楽 | シューティング
3月17日 | 3980円
ひとりよう エポック社

ゲームボーイカラー対応
ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
赤外線ポート対応
スーパーゲームボーイ対応
ポケットプリンタ対応
振動カートリッジ
64GBパック対応
容量： 16メガ

熱き魂と歌の力で敵をなぎ倒せ!

人気アニメ『マクロス7』がシューティングゲームになって登場！用意された6人のキャラクターの中から出撃させたい3人を選ぼう。戦闘中に、セレクトボタンを押すと使用キャラクターを変更することもできるぞ。また、ゲーム途中で機体の形態を変更することもできるのだ。



⬆6人の中から出撃させたいメンバーを3人選ぶべし!

⬇特定の敵を倒せばパワーアップアイテムが出現するぞ。

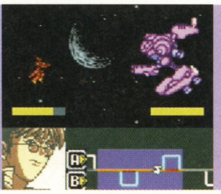




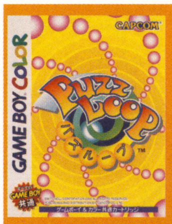
⬆ゲーム途中で選択肢が出現。好きな形態に変形できるぞ!

ボス戦はリズムが大事!

ファイアーボンバーのメンバーでボス戦に突入した場合、ボス戦での攻撃方法は画面下のリズムゲージに合わせてボタンを押すことになる。要するに、リズムアクションゲームの要領で戦うということ。リズム感が重要になるわけですな。



←画面下に現れたリズムゲージを見ながら、BGMに合わせて、AボタンやBボタンを押すのだ。



パズループ

パズル | パズル
3月17日 | 3800円
ひとりよう カプコン

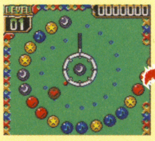
ゲームボーイカラー対応
ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
赤外線ポート対応
スーパーゲームボーイ対応
ポケットプリンタ対応
振動カートリッジ
64GBパック対応
容量： 16メガ

パシュパシュパシュッと消えていくのが快感なのだ

円を描きながら近づいてくる玉の列に対し、360°に狙いをつけつつ、同じ色の玉を3つくっつけて消していく。これが『パズループ』のルールだ。玉をうまく組み合わせていけば、ひとつ玉を消しただけで連続して玉が消える"連鎖"が発生して、高得点になるぞ。モードは全部で3種類用意され、さらに通信ケーブルでの対戦も可能なのだ。

基本ルールはこんな感じ

同じ色の玉を3つくっつけると消える。あいだが空くと、同じ色の玉どうしは引きつけ合ってくっつく。連鎖には仕込みが重要、というわけ。



⬆連鎖を狙う場合は、できるだけ遠くの玉めがけて撃っていこう。



⬇玉が弾けて、両端にある玉の色が同じならそれらはくっつくのだ。



パニック

⬆エンドレスに玉を消す。中央のデッドラインに玉がたどりつくとゲームオーバー。



チェックメイト

⬇限りある玉で、すべての玉を消していく。よりパズルっぽい思考が要求されるのだ。



タイムアタック

⬆玉を200個消すまでのタイムを競う。効率のいい連鎖が時間短縮のポイントとなる。

GAME BOY



ポケットプロレス パーフェクトレスラー

プロレス	アクション
3月17日	3980円

ひとりよう　J・ウイング

ゲームボーイカラー対応	スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用	ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ	振動カートリッジ
通信ケーブル対応	64GBパック対応
赤外線ポート対応	容量：　16メガ

最強レスラーへの道を歩み出すのだ！

10人のオリジナルレスラーが活躍するプロレスゲームでアツクなろう。4種類のモードに現れるライバルたちをけちらして、最強レスラーの座を手にするのはキミだ。レッツバトル！

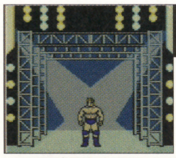
必殺技が勝利のカギ!?

画面下のゲージに注目しよう。この必殺技ゲージは、相手に技を出すと少しずつたまっていく。いっぱいになったところで観客にアピールをすると、必殺技を発動できるのだ。

観客にアピール

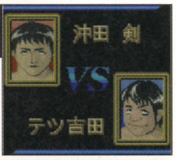


➡必殺技はアピールしてから。それがショーマンシップというもの。



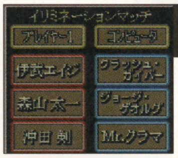
チャンピオンロード

⬅プレイヤーが選んだ選手以外の9人のレスラーと順に対戦していく。



エキシビジョンマッチ

➡好きな選手を選んで、1試合のみの対戦を行う。通信対戦もオッケー。



イリミネーションマッチ

⬅3人ずつの選手で行うチームファイト。さきに3人倒されたほうが負け。



チャレンジマッチ

➡9人のレスラーと戦っていくモード。体力の回復がない過酷なバトルだ。



ワリオランド3 不思議なオルゴール

冒険・ファンタジー	アクション
3月21日	3800円

ひとりよう　任天堂

ゲームボーイカラー対応	スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用	ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ	振動カートリッジ
通信ケーブル対応	64GBパック対応
赤外線ポート対応	容量：　32メガ

ワリオの多彩なリアクションが楽しい、人気アクションゲームの第3弾。各コースに隠された4つのカギを捜し、お宝をゲットしよう。手に入れたお宝によって、イベントが起こり、新たなコースが出現したり、一度クリアーしたコースに変化が起きたりするぞ。感電、透明など、ワリオのリアクションも大増量なのだ。

リアクションが増えてより多彩に!!

オルゴールの中に封印された！



➡舞台はオルゴールの中の島。昼と夜でコースに違いがあるぞ。

糸玉になって転がれ！



➡糸玉になると、どこまでも転がるぞ！

アクションヘルプで安心



➡アクションヘルプ画面で操作方法を教えてくれる。親切〜。



➡ヘンな博士の攻撃を受けると、透明になるぞ。

ワリオがいませーん



サイボーグクロちゃん ～デビル復活!!～

まんが・キッズ	アクション
3月23日	4500円

ひとりよう　コナミ

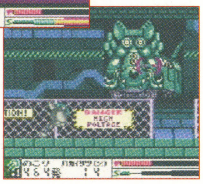
ゲームボーイカラー対応	スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用	ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ	振動カートリッジ
通信ケーブル対応	64GBパック対応
赤外線ポート対応	容量：　8メガ

さらわれたガールフレンドを取り戻すのだー！

アニメでおなじみのネコ型サイボーグであるクロちゃんが、連れ去られた恋人を助け出すために、さまざまなトラップをクリアーしていくアクションゲーム。敵だけでなく、ビルやクルマなどもぶち壊して進んでいこう！



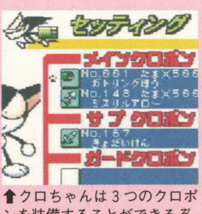
⬅ターゲットサイトを目標に合わせて撃ちまくろう。背景にある家を破壊することもできちゃうぞ。



➡ジャングルや街など、全部で5つのステージが用意されている。恋人を助け出すことができるかな。

クロポンを集めまくれ

クロポンとはクロちゃんが装備できる武器のこと。各ステージの背景にある家や木、クルマなどには、さまざまなクロポンが隠されているぞ。その数なんと300種類以上！ キミは全部のクロポンを集めることができるかな？



⬆クロちゃんは3つのクロポンを装備することができるぞ。

⬇背景にあるビルや木などにクロポンが隠されているのだ。





なかよしペットシリーズ② かわいいウサギ

育成	育成シミュレーション
3月21日	3980円

ひとりよう　エム・ティー・オー

ゲームボーイカラー対応	スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用	ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ	振動カートリッジ
通信ケーブル対応	64GBパック対応
赤外線ポート対応	容量：　32メガ

あんまりかわいくて、こまっちゃう！

とある女の子の家に、突然ラビリンという宇宙人のお姉さんがやって来てウサギをあずけていく……。こんな不思議ストーリーではじまるこのゲーム。とにかくウサギがカワイイっ！ ポテっとはねたり、顔を洗ったり、ハグハグカボチャを食べたり、つねに鼻はヒクヒク状態。あんまりカワイくって、失神しそう。



➡毎日きちんと世話をすればどんどんなつくよ。

思わず抱きしめたくなっちゃうの



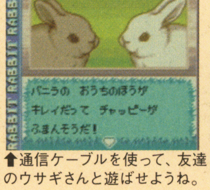
⬅3種類のかわいいウサギが登場する。いじめちゃだめだよ。

いろんな遊びかたができるから、楽しいんだよ。

通常の育成モードのほかにもいろいろな遊びかたができるよ。たとえばね……。



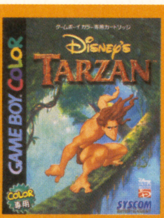
➡育てたウサギはカルテに記録されるよ。思い出がいっぱい。



⬆通信ケーブルを使って、友達のウサギさんと遊ばせようね。

⬇うらないはゲーム中の一日いっかいだけ。楽しいよ。





Disney's TARZAN

冒険・アニメ	アクション
3月24日	4300円

ひとりよう　シスコエンタテイメント

ゲームボーイカラー専用　ポケットプリンタ対応　バックアップカートリッジ　容量：　32メガ

ターザンはタークとなかよし!!

ターザンや相棒のタークが活躍するアクションゲーム。ステージに散らばったバナナを集めて、ほかのキャラクターを捜し出せばステージクリアーだ。ステージが進むとジェーンも登場！　キャラクターの動きがとっても滑らか＆多彩なので、まるでアニメみたいだぞ。タークとかくれんぼをする"かくれんぼ"や、"ポケットプリンタ"で印刷もできるのだ。

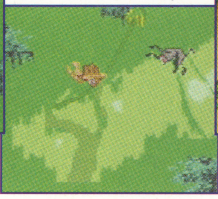
ふたりはなかよし

ステージによって、操作するキャラクターが変わるぞ。といっても、だいたいはターザンかターク。ステージが進むと、ターザンはオトナになるのだ！

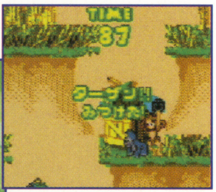




⬆ステージにある全部のバナナ集めると、ボーナスポイントがもらえるぞ。



⬇Bボタンを押しながらジャンプすると、パワージャンプができるのだ。



⬆"かくれんぼ"は、制限時間内に相手を捜したり、自分が隠れたりするモード。



さるパンチャー

育成・スポーツ	RPG
3月24日	3980円

ひとりよう　タイトー

ゲームボーイカラー専用　バックアップカートリッジ　容量：　16メガ

白い荒野で最強の"さるトレーナー"の称号を手にするのだ

プレイヤーは"さるトレーナー"となり、最初は言うことを聞かないサルを、ときにはなだめ、ときには叱りながらトレーニングを積み重ねて、物語を進めていく。そんな一風変わったRPGが『さるパンチャー』だ。プレイヤーは闇の組織「モンキーズ」が開く"サル1グランプリ"で優勝し、捕らわれた肉親を無事取り戻すことができるだろうか!?

日々トレーニングを積もう



⬆サンドバッグを使った練習は、パワーアップに欠かせない。



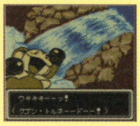
⬇なわとびで鍛えると、す速さがアップする。失敗しないように祈ろう。

試合で己のすべてをぶつけよ

プロになると、3日に一度試合が組まれる。これに勝ってどんどんランクを上げていかないと、"サル1グランプリ"に参戦することはできないのだ。全力で勝利をもぎとるべし。



⬅試合前には、サルに戦法を指示する。



⬅渾身の必殺パンチが炸裂するッ！

"配合"でより強いサルを生み出すのだッ！

サルの能力が頭打ちになったら、異性とのお見合い（＝配合）で、より強い新たなサルを作ろう。



⬅サルどうしには相性が存在する。お見合いのときには、より能力が上がる相手を選べ。



爆球連発!! スーパービーダマン 激誕！ ライジングヴァルキリー!!

アニメ	RPG
3月24日	4500円

ひとりよう　タカラ

ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応　通信ケーブル対応　容量：　8メガ

全国でB-FIGHT！ 真のビーダーをめざせ

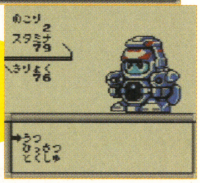
人気ホビーのビーダマンを使って、全国各地の大会を勝ち抜いていこう。ゲームを始めたばかりのプレイヤーは初心者ビーダーにすぎない。バトルの経験を積んで、ビーダマンを強化しながら、真のビーダーとなるのだ。ほんとうのビー魂を持つことがバトルに勝つポイントだぞ。キミはライバルの多いトーナメントに優勝できるかな？

情報収集！



➡各地域でひとの話を聞くのは基本中の基本。

さあバトルだ！



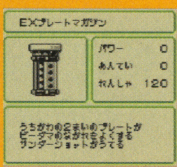
⬅バトル経験を積めばビーダマンも強くなる。

ラボでパワーアップ

ラボと呼ばれる研究所にはオーディンというコンピューターが設置されている。ここでは能力を確認したり、パーツを開発してパワーアップすることができる。通信対戦もここで行うのだ。



⬆パーツの開発はビーダマン強化に不可欠だ。



⬇ショップでは新しい装備パーツを買えるぞ。



じゃがいぬくん

音楽えほん	アクション・RPG
3月24日	3800円

ひとりよう　ビクターインタラクティブソフトウェア

ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応　バックアップカートリッジ　通信ケーブル対応　容量：　32メガ

じゃがいぬくん、大いに踊るの巻！

じゃがいぬくんがいろいろなキャラクターとダンスを練習しながらパーティー会場へ向かうというストーリー。いわゆる音ゲー＋マルチシナリオという要素なんだけど、とにかくキャラクターが最高！　主人公のじゃがいぬくんはもちろん、なすいぬやチェリーマウス、キューリバードなど個性派ぞろいでヨリドリミドリ。



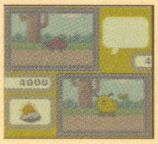
➡にがてなダンスパーティーに誘われてしまったのです。



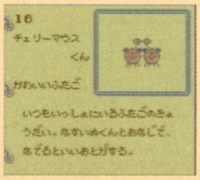
⬅いよいよクライマックスだ。うまく踊れるといいね。

ほのぼのムードと多彩なモードでなんども楽しめる。

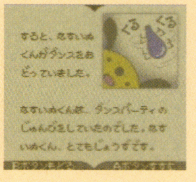
マルチシナリオのストーリーが進むにつれて、ほかのモードも充実するしくみだよ。



➡ダンスモードではストーリーで踊ったダンスを練習できる。



⬆トモダチファイルにはキャラクターの性格やコメントが。



⬇絵本のパターンは4種類。終了したストーリーが記される。

GAME BOY.



レイマン ～ミスター・ダークの罠～

冒険・アクション	アクション
3月24日	4200円
ひとりよう	ユービーアイソフト

ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用　ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ　振動カートリッジ
通信ケーブル対応　64GBパック対応
赤外線ポート対応　容量：　32メガ

ユニークな動きをするレイマンに注目!!

あの『レイマン』が、今度はゲームボーイになって登場だ。母国の平和をかき乱す“ミスター・ダーク”が作り出した邪悪で奇妙な生き物たちを倒し、世界の平和を取り戻すため、レイマンの冒険が始まった。ゲームボーイカラーならではの超美麗なステージを、パンチやジャンプ、ヘリコプターなどの多彩なアクションを駆使してクリアーしていこう。



レイマンがところ狭しと駆け回る

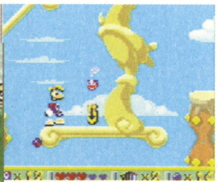
⬆パンチ攻撃は、Aボタンを押す長さによって射程距離が調節できる。遠くの敵はボタンを長めに押そう。

ボーナスステージもあるぞ!!



⬆不思議な植物が生い茂る“まほうのもり”ステージ。





⬆鍵穴を発見！　これでつぎのステージに進めるのだ。



バトルフィッシャーズ

釣り	アクション・ボードゲーム
3月30日	4500円
ひとりよう	コナミ

ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用　ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ　振動カートリッジ
通信ケーブル対応　64GBパック対応
赤外線ポート対応　容量：　16メガ

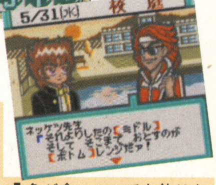
釣りとボードゲームが合体。バトルが熱いぜ!

謎の釣り専門学校“チョージン学園”を舞台に、釣りバトルが展開する。ゲームはボードゲーム仕立てで、止まったマスによって、さまざまなイベントが発生。釣り忍者や釣り番長、ツレンジャーといった怪しいクラスメイトたちを相手に1年をとおして釣りの腕を磨いていき、学園からの卒業を目指すのだ！



ルーレットをフィッシュオン

⬅すごろくの要領でストーリーが進むぞ。



➡釣りの基本知識もばっちり覚えられる。

ルアーを上手に泳がせながら、魚へのアピール度をあげるのだ

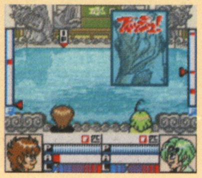
ライバルに出会うと釣りバトルイベントに突入する。勝って経験値をゲットするのだ！



➡使用するルアーを選択。経験をつめば種類が増えるぞ。



⬆赤いゲージがアピール度。高くなれば魚がヒットする。



⬇魚が食いついても釣りあげるまで勝負はわからない。



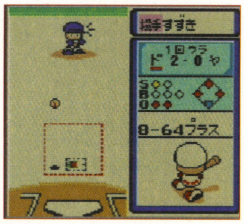
パワプロクンポケット2

野球・育成	シミュレーション
3月30日	4500円
ひとりよう	コナミ

ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用　ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ　振動カートリッジ
通信ケーブル対応　64GBパック対応
赤外線ポート対応　容量：　16メガ

ドリルモグラーズを日本一に導け！

いつでもどこでもサクセスモードが楽しめる『パワプロクンポケット』に続編が登場。ストーリーは、貧乏球団“ドリルモグラーズ”に入団した主人公が練習をくり返して、チームを日本一に導くというもの。今作にもおなじみのキャラクターたちが登場。サクセスファンなら要注目だ。



⬅やっぱり今回も試合に勝つことが重要。試合で活躍すればパラメーターを補強できるぞ。



⬅今作では二股をかけることもできる。めざすは一流選手よりもパラダイスなのか!?



⬆能力がいまいちな選手も、転生で復活だ。



⬇戦争編では特殊能力を取得しやすいのだ。

育成のカギは転生モードと戦争編

転生モードは、一度育成した選手のデータを通信ケーブルで移動して、育て直すもの。アイテムや彼女を引き継げるのだ。戦争編はある条件をクリアーするとプレイできるようになる、ちょっと変わった育成モードだぞ。運が重要なのだ。



ポップンミュージックGB

音楽	アクション
3月30日	4300円
ふたりよう	コナミ

ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用　ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ　振動カートリッジ
通信ケーブル対応　64GBパック対応
赤外線ポート対応　容量：　8メガ

ポップでキュートな曲をいっしょに奏でよう！

アーケードで人気の『ポップンミュージック』が、ゲームボーイ用ソフトとして登場。画面の上から落ちてくる音符マークに、それぞれ対応したボタンをタイミングよく押そう！アーケード版の曲が楽しめるだけでなく、すべてオリジナル曲のモードも用意されているぞ。さらに通信ケーブルを使えば対戦も可能だ。

➡プレイする曲＆キャラクターを選択。ジャンルや難易度、曲の紹介などが表示されるぞ。





➡リズムに合わせてタイミング良くボタンを押そう。

パスワードを忘れずに



➡ゲーム終了後のパスワードを入力すると、フリーモードなどで隠し曲をプレイできるぞ。



⬅右のキャラクターが、音符マークを見せないようにジャマをしてくる！



スノボーチャンピオン

スノーボード・育成	アクション
3月31日	3980円

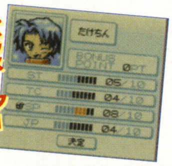
ひとりよう　ボトムアップ

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応 / 容量： ？メガ

4つの競技でライバルに勝利せよ！

ライバルたちとの勝負を経て、キャラクターを育てていく爽快なスノーボードゲームを楽しもう。競技の種類は4種類。それぞれに異なるテクニックが必要なので、気を抜けない。

パラメーターアップ



↑ライバルに勝つと、キャラクターの能力を上げられる。好みで個性的な選手を作り上げよう。

ワンメイク



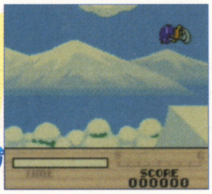
→大ジャンプをして、コマンド入力式でトリックのテクニックを競う。

スラローム



→左右交互に並ぶポールをくぐりながら、ゴールまでのスピードを争う。

ハーフパイプ



→半円系のリンクで、計5回のジャンプでのトリックを採点されるのだ。

ボーダークロス



←滑降しながら小さなジャンプ台でトリックを決める。度胸も技術も必要。



TRICK BORDER GP
トリックボーダーグランプリ

スノーボード	アクション
3月31日	3800円

ひとりよう　アテナ

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応 / 容量： 32メガ

雪の上を華麗に舞え!!

ゲームボーイにスノーボードゲームが登場！　ステージ中のジャンプ台でさまざまなアートトリック(ジャンプ)を決めて、ポイントを稼ごう。また、ライバルに攻撃できるアタックトリックや体当たりもできて、雪上のアツイ戦いを楽しめるぞ。ゴールの順位やトリックポイントなどの合計点でランキングが決まるのだ。



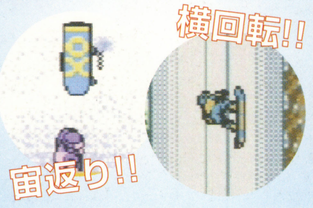
→8人の中から選手を選ぼう。それぞれ能力が違うぞ。



←ジャンプ台や障害物など、さまざまな仕掛けがあるぞ。

多彩なトリックを決めろ!!

芸術点を競うアートトリックや、ライバルを攻撃するアタックトリックなど、操作によって、多彩なトリックが出せるぞ。





アルルの冒険
まほうのジュエル

冒険・ファンタジー	アクション・RPG
3月31日	4200円

ひとりよう　コンパイル

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応 / 容量： 8メガ

『ぷよぷよ』シリーズでおなじみの連中が総出演

『ぷよぷよ』シリーズで主役を張るアルルを中心に、ファンにはおなじみのキャラクターたちが多数登場するRPGだ。魔法でカードにされてしまった“ぷよ”たちを救うべく、カードから「もんすたあ」を召喚してバトルを行い、冒険を進めていこう。集めたカードは、“チューニング”を施すことによって、さらに強力なカードへと変化させることができるのだ。

相変わらずのアルルです



←相変わらずボケまくりのアルル。いい味出してますなぁ。

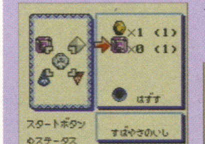
「もんすたぁ」を召喚して戦え



→戦闘では、最大2体までの「もんすたぁ」を召喚可能なのだ。

“チューニング”で「もんすたあ」を強化！

冒険の途中で手に入る“ジュエル”をカードにセットすることで、召喚する「もんすたあ」のステータスが強化される。これが“チューニング”だ。うまくジュエルを配置すれば、「もんすたあ」が変化することもあるのだ。



↑ジュエルを置ける数やその形状は、「もんすたあ」によって違っているのだ。

↓ジュエルを配置する場所と種類の組み合わせで、いろんな効果が生まれるぞ。



必殺パチンコBOY



パチンコ	シミュレーター
3月31日	3980円

ひとりよう　サンソフト

ゲームボーイカラー対応 / ゲームボーイカラー専用 / バックアップカートリッジ / 通信ケーブル対応 / 赤外線ポート対応 / スーパーゲームボーイ対応 / ポケットプリンタ対応 / 振動カートリッジ / 64GBパック対応 / 容量： 8メガ

モンスターハウスを大研究

現在もパチンコホールで根強い人気を誇る“CRモンスターハウス”。その人気機種のシミュレーターがゲームボーイで登場するぞ！　遊べるモードは全部で3つ用意されている。どれもパチンコ攻略にはかかせないモードばかりだぞ。

攻略モード

無制限にパチンコが打てるモード。盤面の釘を調整することもできるので、いろいろな角度からこの機種を研究することができるぞ。研究し終わったら、さっそく実機で試してみてはいかが？



←釘の調整ができるので、釘の甘い台や、厳しい台の研究をすることができますぞ。

玉入れモード

玉がチャッカーに入らずとも、ボタンを押してデジタル表示を回せる。出目のデータ取りに最適なモードだ。



←玉を打たずに、好きなだけデジタル表示を回すことができる。データ収集をしやすいぞ。

リーチカタログ

リーチパターンと大当たりを見ることができるおまけモード。出現率の低いリーチを見ることもできちゃうぞ。



→実際のパチンコホールでも、なかなか見ることができない貴重なリーチも見れます。



名探偵コナン 奇岩島秘宝伝説

ミステリー・アニメ	アドベンチャー
3月31日	4500円

ひとりよう　バンプレスト

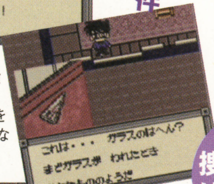
ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用　ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ　振動カートリッジ
通信ケーブル対応　64GBパック対応
赤外線ポート対応　容量：　8メガ

キャラチェンジで、隠された謎を暴け!

またも殺人事件発生なのか!?

日本海に浮かぶ孤島“奇岩島”で、コナンがくり広げるアドベンチャー最新作。キャラチェンジシステムにより、状況に応じてキャラクターを蘭や小五郎に切り替えて、捜査できるのだ。事件を解決したときの評価によって、クリアー後に4つの異なるミニシナリオを遊べるようになるから、何度でも挑戦してみよう。



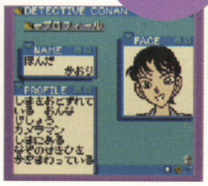


⬆コナンがいくとこ、つねに殺人事件が起きる。➡丹念に捜査を進めると、新たなる発見があるぞ。

捜査の基本は現場百遍

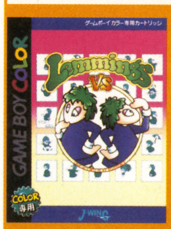


⬆コナン以外のキャラクターで捜査すると思わぬ進展が。





⬆ふとした疑問を、得意の捜査と推理で解き明かしていこう。⬅キーワードを推理したり、登場人物のプロフィールを調べたり。ヒントが隠されているかも。

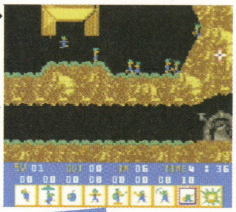


VSレミングス

パズル	パズル
4月7日	4500円

ふたりよう　J・ウイング

ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用　ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ　振動カートリッジ
通信ケーブル対応　64GBパック対応
赤外線ポート対応　容量：　32メガ



➡レミングスがつぎつぎと出て来たぞ。速く出口までの指示を出し、誘導しよう。

レミングスたちを出口まで導こう！

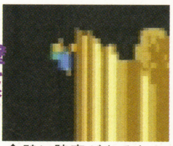
不思議な動物のレミングスを洞窟から救出させるアクションパズルゲーム。プレイヤーは自分たちでは何もできないレミングスの行動を選択して、無事に出口まで辿り着くよう誘導するのが目的となる。通信ケーブルを使えば、友だちとの対戦も可能。相手よりも速く救出させよう。



⬅対戦も遊びかたは同じ。相手よりも速くレミングスを救出するのだ。

レミングスはキミの指示を待っているぞ!!

壁を登る



⬆壁に障害があるところまで、登り続けるぞ。

橋をかける

⬇地面に穴が空いていても橋をかければ安心。



穴を掘る



⬆真横、真下、斜めの3つの掘りかたがあるのだ。



遊戯王 モンスターカプセルGB

冒険・ファンタジー	シミュレーション・RPG
4月13日	4500円

ひとりよう　コナミ

ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用　ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ　振動カートリッジ
通信ケーブル対応　64GBパック対応
赤外線ポート対応　容量：　8メガ

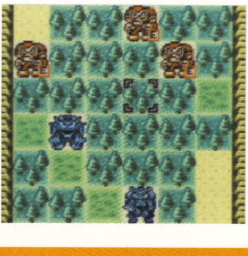
テレビアニメ『遊戯王デュエルモンスターズ』の放映が開始され、ますますブームが加熱する『遊戯王』。原作のコミックに登場するカプセルモンスターやモンスターワールドを忠実に再現した、ゲームボーイ版ソフトが発売された。キミは主人公の遊戯となり、海馬が待つデュエルタワーへとおもむくのだ。いくつものストーリーをクリアーしながら、モンスターたちをレベルアップさせていこう。通信ケーブルを使った、友だちとの交換や対戦バトルが熱いぞ！

登場するモンスターは100体以上



⬆仲間たちと会話をしながら、謎に満ちたストーリーを進めていこう。

モンスターカプセルを集めるのだ!



➡戦闘シーンは、チェス型シミュレーションバトルと呼ばれるもの。頭脳プレイが要求される。



⬆モンスターワールド大会への海馬からの招待状は、何を意味しているのだろうか？



聖牌伝説

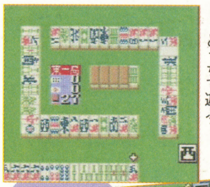
麻雀・冒険	テーブルゲーム
4月14日	2800円

ひとりよう　キャップス

ゲームボーイカラー対応　スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイカラー専用　ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ　振動カートリッジ
通信ケーブル対応　64GBパック対応
赤外線ポート対応　容量：　8メガ

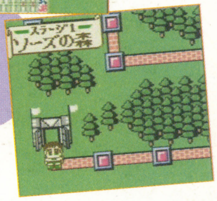
ふたつのモードで麻雀を楽しもう！

RPG仕立てになっているストーリーモードと任意のキャラクターと自由に対局できるモードが楽しめる『聖牌伝説』。ストーリーモードでは、特定の相手の持ち点を0にすれば、物語が進んでいく。ステージクリアー時には経験値がもらえ、主人公がレベルアップしていくぞ。レベルアップすることで、主人公はさまざまな役を使えるようになるのだ！



⬅⬇対局相手やルールを自由に設定できるフリー対局モードとRPG仕立てのストーリーモード。どっちで遊ぶ？

どっちで遊ぶ？



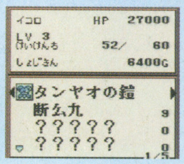
ストーリーモード

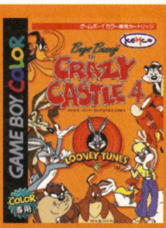
ストーリーモードの目的は主人公であるイコロを立派な雀士に育て上げ、敵に奪われた“聖牌”を取り戻すこと。対局を重ねてレベルアップを計り、強力な役を覚えていこう。覚えた役は装備品に付けることで使えるようになるぞ。



⬆麻雀で相手に勝てば、経験値がもらえるのだ。

⬇覚えた技は鎧や剣に装備することができるぞ。





バックスバニー クレイジーキャッスル4

アクション・コミカル	アクション
4月21日	3980円

ひとりよう　KEMCO(ケムコ)

ゲームボーイカラー対応／ゲームボーイカラー専用／バックアップカートリッジ／通信ケーブル対応／赤外線ポート対応／スーパーゲームボーイ対応／ポケットプリンタ対応／振動カートリッジ／64GBパック対応／容量：　8メガ

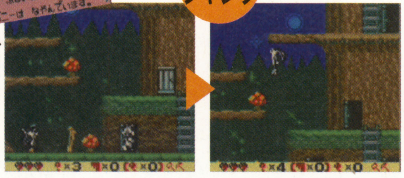
8つのカギを集めてステージクリアーだ!

ルーニーチューンのアニメでお馴染みのキャラクターたちが、総出演のアクションゲーム。舞台はタズアイランドとクレイジーキャッスルのふたつ。宝箱に隠された8つのカギを集めれば、ステージクリアーだ。行く手をはばむ敵を避けながら、ときには攻撃を加えて進んでいこう。



←バニーが宝の地図を見つけるところから、今回の冒険がはじまった。

キノコでジャンプ



→敵に捕まらないように移動。ジャンプ台もあるのだ。



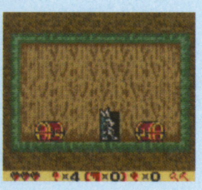
↑どんどん先を目指せ！

宝箱を開けてお役立ちアイテムをゲット



↑どんなアイテムが出てくるかは、開けてみなければわからない。ワクワクするぞ！

ドアを開けて部屋に入ると、宝箱が置かれている。中身はカギだけでなく、敵と戦うアイテムや、移動のためのものなど、その種類も多い。残さずゲットするようにしよう。





バーガーパラダイス

経営	シミュレーション
4月21日	2980円

ひとりよう　ギャップス

ゲームボーイカラー対応／ゲームボーイカラー専用／バックアップカートリッジ／通信ケーブル対応／赤外線ポート対応／スーパーゲームボーイ対応／ポケットプリンタ対応／振動カートリッジ／64GBパック対応／容量：　8メガ

業界一のバーガーチェーンをつくりだせ！

ハンバーガーチェーンを大きくしていく経営シミュレーションと、自分が食べたいハンバーガーのレシピをつくりだすキッチンシミュレーションが合体したのがこのソフト。操作は簡単だけど、魅力あるメニューを用意したり、効果的な出店計画を立てたり、なかなか奥が深いのだ！



まずは出店だ

←マップ上で出店場所を決めよう。売り上げが伸びるかな？

レシピをつくれ

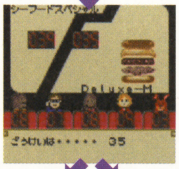


→食材を組み合わせて、美味しいハンバーガーを生みだそう！

ライバルチェーンとレシピを競うイベントも発生する。食べ比べでみんなの支持を得られないと、店を乗っとられてしまうぞ。



←資本主義の原理にのっとり、市場はつねに自由競争に満ちている。



←自慢のレシピで対決。結果次第では店を乗っとられてしまうのだ！





ディノブリーダー4

冒険・育成	アクション・RPG
4月24日	4200円

ひとりよう　J・WING

ゲームボーイカラー対応／ゲームボーイカラー専用／バックアップカートリッジ／通信ケーブル対応／赤外線ポート対応／スーパーゲームボーイ対応／ポケットプリンタ対応／振動カートリッジ／64GBパック対応／容量：　32メガ

恐竜たちをつかまえて育てよう!!

タイムマシンで太古の昔に行き、ディノ(恐竜)たちを仲間にして育てていく大冒険物語の第4弾。食事や会話をしてディノたちの世話をしつつ、戦闘で得たDNAを使って、ディノたちを進化させよう。ミニゲームっぽいアクション面や、RPG的な戦闘など、いろいろな楽しさが盛りだくさん。通信ケーブルを使って、友だちとディノを交換したり戦わせることもできるぞ。



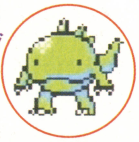
パキケベイビー



ホットヌー



ティラノッチ



エッグ



↓汗かいて気持ち悪いときは体を洗ってあげよう。

↑途中途中にアクション面。死なないから大丈夫。

↑装備しているアイテムにより特殊攻撃も可能なのだ。



ドラえもんのクイズボーイ

クイズゲーム	アクション・RPG
4月28日	3800円

ひとりよう　小学館

ゲームボーイカラー対応／ゲームボーイカラー専用／バックアップカートリッジ／通信ケーブル対応／赤外線ポート対応／スーパーゲームボーイ対応／ポケットプリンタ対応／振動カートリッジ／64GBパック対応／容量：　8メガ

勉強にもなる、クイズがたくさん！

おなじみのドラえもんがクイズゲームで登場だ。クイズの内容は小学1年生〜6年生までの学習問題を基本にしているので、勉強にもなるぞ。それ以外にもスポーツやドラえもんに関する問題など全部で4500問も用意されているので、お得だね。4種類のクイズ形式のほかに、通信ケーブル使った対戦も楽しめるよ！



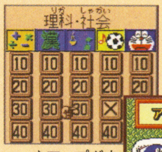
→正解すると上にあがるアップダウンクイズ。



←めずらしくのび太が勉強してる。よっぽど楽しいのかな？

4種類のクイズで、ライバルたちに差をつけろ！

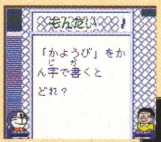
勉強だとイヤだけど、クイズだったら楽しい。不思議だけれど、これホント！



←パネルアタックの選択画面。理科は得意？



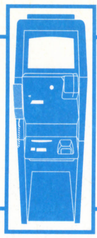
→アップダウンクイズ。昔の有名テレビの番組？



←タイムトライは、その名のとおり制限時間つき。



→友だちとクイズで対戦。これがけっこうアツイのだ。



ニンテンドウパワー ソフトリスト

2000.5.1

本誌とともにニンテンドウパワープレイングマニュアルもリニューアル!! 今回は5月の書き換えソフトをすべて紹介。さらにパッケージ版が発売された当時の週刊ファミ通に掲載された、クロスレビューの合計点も掲載しているので、ぜひ参考にしてほしい。

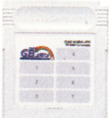
全国のローソンに設置してあるMMS(通称Loppi)を使うと、スーパーファミコンやゲームボーイのソフトを書き換えることができる。すでにニンテンドウパワーを利用している人はつぎのページ。初めての人は下を読んでね。

ソフトは専用のロムへ書き込もう

SFメモリカセットの中には、ゲームのプログラムを書き込むFブロックが8つ、データのセーブを行うBブロックが16分割になって入っている。どちらかのブロック数がいっぱいになるまで、何本でもソフトを書き込めるのだ。ちなみに、GBメモリカートリッジもFブロックが8、Bブロックが16分割になっているぞ。



スーパーファミコン書き換え専用
SFメモリカセット
(3980円/税別)



ゲームボーイ書き換え専用
GBメモリカートリッジ
(2500円/税別)

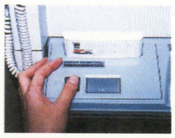
Loppiの使いかた

ゲームを書き込むためのSFメモリカセットか、GBメモリカートリッジを購入。

Loppiのメニュー画面で"ゲーム書き換えシステム"という項目を選択。



カセットやカートリッジを差し込み口にしっかりとセット、スイッチを入れよう。



ジャンルで検索
または
商品番号を直接入力

各ソフトの紹介画面が表示されるので、間違っていないかをここで確認する。



ブロック数がいっぱいになるまで何本でもソフトを選択し、一覧表示で最終決定。



Loppiの申込券が出てきたらスイッチを切り、カセットやカートリッジを抜き取ろう。



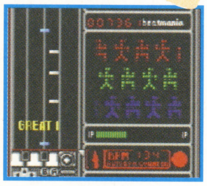
申込券とカセットまたはカートリッジをレジに持っていくと、書き込んでくれる。

5月の書き換え開始ソフト紹介

beatmania GB

●コナミ●798959●1000円●F:8●B:0

アーケードや家庭用ゲーム機で根強い人気の『beatmania』がゲームボーイカラー対応になって登場だ。アーケード版とプレイステーション版からの10曲に加えて、完全オリジナルの10曲も収録されている。もちろん、カラー対応なので美しいグラフィックも見事に再現されているぞ。



がんばれゴエモン~天狗党の逆襲~

●コナミ●798967●2000円●F:8●B:1

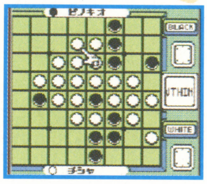
大江戸の世界にタイムスリップしてしまった小学生の少年を操り、ゴエモンたちといっしょに事件を解決していくRPG。戦闘シーンでは、通常のRPGに使われる魔法の変わりに、忍術が各キャラクターに設定されていて、派手な演出の必殺技や仲間との合体攻撃などが楽しめるのだ。



オセロワールド

●ツクダオリジナル●799343●1000円●F:1●B:0

強さの異なる4人の対戦相手が用意されているオセロゲーム。ハンディキャップ戦や、詰め将棋ならぬ詰めオセロが楽しめるエディットモードもあるぞ。また、コンピューターキャラどうしを対決させて、観戦することもできる。ちょっとした時間ができたときにオススメのソフトだ。



サンリオタイムネット 過去編

●イマジニア●797669●2000円●F:8●B:4

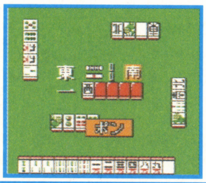
キティやケロッピなどのサンリオキャラクターが勢揃いしたRPG。プレイヤーは時の柱が壊れて、時間の流れがおかしくなった"タイムネット"を救うため、過去の世界へ旅立ち、時のかけらとなるモンスターを集めるのが目的。160種類以上ものモンスターをすべて捕まえよう。



麻雀クエスト

●J・ウイング●795976●1000円●F:4●B:1

キャラクターが特技を覚えて成長していくという育成要素を取り入れた麻雀ゲーム。対局で勝つと、勝負を有利にする特技やライフなどを奪うことができるぞ。ノーマルモードとなる"フリー対戦"のほかに、100試合全勝を目的としたモードなど多彩なモードが用意されている。



サンリオタイムネット 未来編

●イマジニア●798797●2000円●F:8●B:4

かわいいサンリオキャラが活躍するRPGの未来編。『過去編』とは、シナリオや手に入るモンスターの種類などが若干異なるのだ。通信ケーブルを使って、友だちどうしでモンスターやお金などの交換をしたり、集めたモンスターをポケットプリンタでプリントすることもできるぞ。



アイコン説明:ロールプレイング アクション シミュレーション シューティング スポーツ パズル その他

スーパーファミコン

ニンテンドウパワーオリジナルの新作ソフトもいいけど、昔懐かしの名作ソフトが低価格で書き込めるのもうれしいね。

●メーカー●商品番号●価格●Fブロック数●Bブロック数　クロスレビュー点数

POWER倉庫番 (NEW)
●任天堂●114731●2000円●F：2●B：4　**24**

人気パズルゲームの『倉庫番』がアレンジされて帰ってきた。今作の目的は荷物整理ではなく、妖怪が出現する穴を巨大な岩でふさぐことなのだ。

POWERロードランナー (NEW)
●任天堂●329363●2000円●F：3●B：4　**21**

穴を掘って敵をかわし、宝を集める『ロードランナー』のリメイク版。海、山、森の3種類のステージで木材やレンガを集め、島を作るのが目的だ。

SUPER PUNCH-OUT!! (NEW)
●任天堂●509566●2000円●F：4●B：4　**26**

ファミコンで人気のボクシングゲームをリニューアル。16人と対戦するチャンピオンシップと、KOまでのタイムを競うタイムアタックで遊べるぞ。

WizerdryⅠ・Ⅱ・Ⅲ~Story of Llyigemyn~ (NEW)
●メディアファクトリー●278980●3000円●F：8●B：16　**--**

ファミコン版の『ウィザードリィ』3部作が1本にまとめられたお得なソフト。『Ⅰ』で育て上げたパーティーを使って『Ⅱ』、『Ⅲ』をプレイできるぞ。

WRECKING CREW'98 (NEW)
●任天堂●213608●2000円●F：4●B：4　**--**

懐かしの名作パズルゲームが再び登場。ファミコン版が忠実に移植されているほか、オリジナル版のトーナメントモード、対戦モードなどもあるぞ。

Zooっと麻雀！ (NEW)
●任天堂●241555●2000円●F：5●B：16　**24**

ニンテンドウパワーだけのオリジナル麻雀ゲーム。プレイヤーの打ち筋をコンピューターが解析し、自分だけのオリジナル雀士を作成できるのだ。

お絵かきロジック (NEW)
●世界文化社●057134●2000円●F：1●B：1　**--**

縦と横の数字をヒントにしながらマス目を塗りつぶし、絵を完成されるパズルゲーム。初級、上級、スペシャルなど全5種類のレベルで遊べるぞ。

お絵かきロジック2 (NEW)
●世界文化社●658006●2000円●F：1●B：1　**24**

好評につき第2弾が登場。大人気ロジックパズルマガジン『お絵かきロジック』の読者から募集した問題を含んだ、全150問が収録されている。

カービィのきらきらきっず (NEW)
●任天堂●565849●2000円●F：4●B：1　**24**

ゲームボーイで人気だった、アクションパズルゲームの移植版。かわいくて親切、そして丁寧に作られているので、ゲーム初心者にオススメの1本。

幻獣旅団 (NEW)
●アクセラ●430471●2000円●F：8●B：16　**24**

南方の小国を盟主として、大陸の統一を目指すシミュレーションゲーム。潮の満ち引きで地形が変化するなどの、多彩な仕掛けが盛りだくさんだ。

コラムス (NEW)
●メディアファクトリー●218375●2000円●F：1●B：1　**23**

'90年にメガドライブで発売されたパズルゲームのリニューアル版。オリジナルを忠実に再現したモードのほかに、対戦モードなどが追加されている。

スーパーファミコンウォーズ (NEW)
●任天堂●396877●2000円●F：4●B：16　**31**

ファミコンで人気を博した『ファミコンウォーズ』のリニューアル版。ユニットやマップが大幅に追加されたほか、4人同時プレイも可能になった。

スーパーファミリーゲレンデ (NEW)
●ナムコ●213527●2000円●F：4●B：4　**29**

コントローラーを左右の足に見立てた操作が特徴のスキーゲーム。ストーリーモードや、タイムアタックなど4種類のモードで楽しめるのだ。

すってはっくん (NEW)
●任天堂●402125●2000円●F：6●B：4　**28**

いろんなものを吸ったり吐いたりできる“はっくん”を操作して、 ステージ内に隠された虹のかけらを集めていくアクションパズルゲーム。

ダービースタリオン98 (NEW)
●任天堂●515949●2000円●F：6●B：16　**31**

前作の『96』に'98年のデータを追加、変更した人気の競馬育成シミュレーションゲーム。競走馬を生産、育成させ、全GI制覇を目指すのだ。

たまごっちタウン (NEW)
●バンダイ●218511●2500円●F：2●B：4　**21**

たまごっちを繁殖させ、にぎやかな街を作るシミュレーションゲーム。75種類以上もいるたまごっちを飼育して、たまごっち図鑑を完成させよう。

同級生2 (NEW)
●バンプレスト●111074●2000円●F：8●B：1　**--**

パソコンで人気を博した恋愛アドベンチャーゲーム。今作では、オリジナルキャラクターやグラフィック、シナリオなどが新たに追加されている。

ドクターマリオ (NEW)
●任天堂●810738●2000円●F：1●B：1　**25**

同色のカプセル、ウイルスを4つ並べて消していく、名作パズルゲームの移植版。ファミコン版でできなかったコンピューター対戦が可能になった。

はじまりの森 (NEW)
●任天堂●275239●2500円●F：8●B：4　**29**

“見る”、“話す”、“調べる”などのコマンドを選択して、物語を進めるアドベンチャーゲーム。祖父の住む村で出会った少女との再会を目指すのだ。

ピクロスNP Vol.1 (NEW)
●任天堂●472832●2000円●F：2●B：1　**29**

縦横に書かれた数字をヒントにマス目を埋め、絵を完成させるパズルゲーム。キャラクターモードでは『ポケットモンスター』の問題が楽しめるぞ。

ピクロスNP Vol.2 (NEW)
●任天堂●240931●2000円●F：2●B：1　**27**

雑誌ライクな手軽さが魅力の『ピクロスNP』シリーズ。2作目となる今作から、ふたり対戦時に1～3回戦までの対戦回数を決めれるようになった。

ピクロスNP Vol.3 (NEW)
●任天堂●630853●2000円●F：2●B：1　**29**

お馴染みのパズルゲーム第3弾。ピクロス初心者にも安心のビギナーから、超上級者向けのプロフェッショナルまで、全120問を収録しているぞ。

ピクロスNP Vol.4 (NEW)
●任天堂●469221●2000円●F：2●B：1　**29**

ニンテンドウパワーの定番ソフト『ピクロスNP』シリーズの4作目。『スターフォックス』に登場したキャラクターの絵が浮かび上がるモードもある。

ピクロスNP Vol.5 (NEW)
●任天堂●410721●2000円●F：2●B：1　**23**

『ポケットモンスター』や『星のカービィ』などの人気キャラクターが問題になるキャラクターモード。今回は、いよいよ『ゼルダの伝説』の登場だ。

ピクロスNP Vol.6 (NEW)
●任天堂●022870●2000円●F：3●B：2　**--**

コンスタントに新作が発売される『ピクロスNP`』も、今作からグレードアップ。新作の120問と、過去の名作120問の計240問が収録されている。

ピクロスNP Vol.7 (NEW)
●任天堂●507636●2000円●F：3●B：2　**--**

シリーズ7作目に相応しい超難問から、初心者にも安心のやさしい問題まで、計240問を収録。ゲームボーイカラーなどが抽選で当たるモードもあるぞ。

ファイアーエムブレム トラキア776 (NEW)
●任天堂●439665●2500円●F：8●B：16　**35**

壮大なストーリーを展開する大人気シミュレーションゲームの最新作。マップ上の味方全員の攻撃、防御を上げる軍師などの新要素が追加された。

ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女 (NEW)
●任天堂●406015●2000円●F：6●B：4　**29**

ディスクシステムで人気のアドベンチャーゲームをリメイク。ストーリーはそのままに、グラフィックやサウンドが大幅にパワーアップされている。

平成 新・鬼ヶ島 前編 (NEW)
●任天堂●329380●2000円●F：6●B：1　**--**

サテラビューの番組で好評だった昔話アドベンチャーゲームのリメイク版。昔話『桃太郎』に登場する犬、猿、キジが主人公となって大活躍するぞ。

平成 新・鬼ヶ島 後編 (NEW)
●任天堂●611760●2000円●F：6●B：1　**--**

『平成 新・鬼ヶ島』の後編。ストーリーは前作の続きだが、前作を知らなくても十分楽しめる。クリアーするとファミコン版をプレイできるのだ。

ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2 (NEW)
●任天堂●050741●2000円●F：4●B：4　**24**

テレビアニメやコミックで人気の『爆走兄弟レッツ&ゴー』が完全オリジナルRPGとして登場。マシンをパワーアップして世界大会優勝を目指そう。

リングにかけろ (NEW)
●日本コンピュータシステム●810541●2000円●F：5●B：0　**22**

懐かしのコミック『リングにかけろ』を題材にしたアクションゲーム。“ブーメランフック”などの必殺技を駆使して、世界の強剛を倒すのだ。

ARETH
●やのまん●145131●1000円●F：4●B：4　**22**

主人公が女の子というちょっと変わったRPG。物語の舞台はアレサ王国。敵が落とした5種類のソウルを合成して、武器や防具を作ることが可能。

ARETH2
●やのまん●604941●1000円●F：4●B：4　**27**

人気RPG第2弾。前作の主人公アリエルが、今度は地下世界を冒険する。戦闘シーンがよりスピーディーになり、モンスター図鑑なども強化された。

ELFARIAⅡ
●ハドソン●132748●1000●F：4●B：4　**29**

お金が存在しない世界“エルファリア”が舞台のRPG第2弾。今回は、エルフの少年の野望であるエルザードの復活を阻止することが目的なのだ。

FEDA
●やのまん●604925●1000円●F：5●B：4　**26**

プレイヤーの行動でストーリーが変化する、マルチシナリオシステムのシミュレーションRPG。戦闘シーンはリアルなアニメーションで展開される。

Last BibleⅢ
●アトラス●251453●1000円●F：6●B：4　**29**

大好評RPG『Last Bible』シリーズ第3弾。前作から数万年後の世界を舞台に、ガイアの力を持った主人公が冒険する。魔獣合体システムも健在だ。

イーハトーヴォ物語
●ヘクト●827886●1000円●F：2●B：1　**27**

宮沢賢治の世界を舞台にしたRPG。『セロ弾きのゴーシュ』などさまざまな作品世界を冒険し、7冊の手帳を集めよう。戦闘や敵の概念がないのが特徴。

ウィザードリィ外伝Ⅳ
●アスキー●112470●1000円●F：8●B：4　**28**

『ウィザードリィ外伝』シリーズ4作目。東洋にある3つの塔を舞台に冒険をくり広げる。450種2000パターン以上もの手強いモンスターが登場する。

エストポリス伝記
●タイトー●176524●1000円●F：2●B：4　**28**

神と人間の戦いを描いた本格派RPG。復活した4人の邪神を倒すため、勇者マキシムの子孫が戦う。キャラのす速さを重視した戦闘システムを採用。

旧約・女神転生
●アトラス●222208●1000円●F：4●B：4　**28**

ファミコンで人気のあった『女神転生Ⅰ』と『女神転生Ⅱ』をカップリング。『真・女神転生』などの要素を取り入れ、遊びやすくアレンジされている。

真・女神転生
●アトラス●233561●1000円●F：3●B：4　**36**

魔獣合成システムが特徴的な『女神転生』シリーズの続編。近未来の東京で神と悪魔の対立を描いたRPG。邪教の館での悪魔合体も健在だぞ。

真・女神転生Ⅱ
●アトラス●235385●1000円●F：4●B：4　**33**

マニアックな設定でカルト的人気を得たRPGの続編。前作から約半世紀後の東京が舞台だ。お馴染みの悪魔合体システムもさらに進化している。

新桃太郎伝説
●ハドソン●555983●1000円●F：4●B：4　**27**

桃太郎が主人公のコミカルRPG。天気によってキャラの調子が変わったり、仲間の選びかたによってストーリーが変化するなど、新システムが満載だ。

ソード・ワールドSFC
●ティーアンドイーソフト●608092●1000円●F：3●B：4　**23**

パソコンから移植されたオムニバス形式のRPG。各シナリオの重要なシーンに登場する選択肢の選びかたによって、ストーリーが変化していくぞ。

ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説
●ティーアンドイーソフト●693723●1000円F：4●B：4　**23**

『ソード・ワールドSFC』の続編。前作を上回る27本のマルチシナリオ、3種類から選べるバトルモードなど、随所にパワーアップがなされている。

大貝獣物語
●ハドソン●469349●1000円●F：6●B：4　**25**

幻大陸シェルドラドを舞台に“火の貝勇者”の冒険を描いた超大作RPG。仲間とともに、貝の力で封印されたファットバジャーの復活を阻止しよう！

ダウン・ザ・ワールド
●アスキー●118931●1000円●F：4●B：4　**28**

画面の外のプレイヤーが勇者となり、画面内のキャラクターを導いて冒険するという斬新な設定のRPG。戦略的なフォーメーションバトルが魅力だ。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説
●エポック社●607576●1000円●F：2●B：1　**29**

親切なシステムや魅力あるストーリーで、パソコンで大ヒットしたRPGの移植版。今作では、戦闘時に背景がつくなどのアレンジがなされている。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
●エポック社●608106●1000円●F：3●B：4　**26**

パソコンで好評だったRPG第2弾。プレイヤーは前作の主人公セリオスの息子アトラスとなり、3人の仲間とともに地下都市の謎を解き明かすのだ!!

トルネコの大冒険 不思議のダンジョン
●チュンソフト●133515●1000円●F：3●B：4　**32**

『ドラゴンクエストⅣ』に登場したトルネコが主人公のRPG。入るたびに地形が変わる不思議なダンジョンで、究極の宝物を見つけ出すことが目的。

ブレスオブファイアⅡ
●カプコン●469386●1000円●F：5●B：4　**28**

変身システムが話題になったRPGの続編。今作では168通りもの組み合わせが可能になったぞ。さらに、グラフィックや戦闘シーンもパワーアップ！

MOTHER2 ギーグの逆襲
●任天堂●468355●1000円●F：6●B：4　**34**

ファミコンで大ヒットを記録した『MOTHER』の続編。美しい地球を破壊しようとするギーグを倒すため、幼い子供たちがいま冒険の旅に出る。

レナス 【古代機械の記憶】
●アスミック●144134●1000円●F：3●B：4　**29**

さまざまな種族が入り乱れる星レナスを舞台にしたRPG。左手だけで操作できるヘッドアップディスプレイシステムと、斬新な魔法システムが特徴。

レナス2～封印の使徒～
●アスミック●156442●1000円●F：8●B：4　**23**

好評を博した『レナス』シリーズ第2弾。プレイヤーは火や光など特徴の異なる8種類の精霊の中から4種類を選び、旅に同行させることができるのだ。

悪魔城ドラキュラXX
●コナミ●469017●1000円●F：4●B：0　**24**

人気アクションゲーム『悪魔城ドラキュラX』の世界観をそのままに、マルチシナリオシステムを採用。ムチをうまく使い、全7ステージを制覇しよう。

カービィボウル
●任天堂●468371●1000円●F：3●B：4　**28**

カービィをボールにして、ミニゴルフのようなゲームを楽しむアクションゲーム。起伏に富んだコースやショットの打ちわけなど、深い戦略がウリ。

がんばれゴエモン きらきら道中
●コナミ●468959●1000円●F：6●B：4　**--**

『がんばれゴエモン2』をベースにしたサブゲーム満載のアクションゲーム。サブゲームは全5種類。大好評のプレイヤーチェンジシステムを搭載だ。

がんばれゴエモン3
●コナミ●398764●1000円●F：4●B：4　**32**

ゴエモンが主人公のコミカルなアクションゲーム。お馴染みの巨大ロボ“ゴエモンインパクト”は今作も健在。ひとりで遊んでも十分に楽しめるぞ。

奇々怪界 月夜草子
●ナツメ●722545●1000円●F：3●B：0　**27**

鬼にさらわれたかぐや姫を救い出すため、巫女の小夜が大活躍するアクションシューティングゲーム。オプションキャラの能力を使いこなせ！

奇々怪界 謎の黒マント
●ナツメ●722537●1000円●F：2●B：0　**23**

アーケードやファミコンで人気のアクションゲーム。滑り込みやおはらいスピンなどを駆使して、妖怪退治をしよう。ふたり同時プレイも可能だぞ。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

ニンテンドウパワーソフトリスト

キッドクラウンのクレイジーチェイス 28
●コトブキシステム●719706●1000円●F：2●B：0

クォータービューの画面が斬新だったアクションゲーム。5つのステージに仕掛けられたさまざまなトラップや、キャラたちのリアクションが楽しい。

魂斗羅スピリッツ 28
●コナミ●468932●1000円●F：2●B：0

人気アクションゲームのスーパーファミコン版。特殊部隊魂斗羅が、エイリアンを相手に派手な戦闘をくり広げる。ふたり同時プレイも可能だぞ。

サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い 24
●ナムコ●751111●1000円●F：2●B：0

『ワルキューレ』シリーズの名脇役サンドラが主人公のアクションゲーム。どんな病気でも治すという幻の薬を求めて、サンドラが世界中を駆け巡る。

スーパードンキーコング 31
●任天堂●468363●1000円●F：8●B：1

力持ちのドンキーコングと、すばしっこいディディーコングが大活躍する正当派アクションゲーム。40にもおよぶステージをすべてクリアーしよう。

スーパードンキーコング2 32
●任天堂●468967●1000円●F：8●B：1

綺麗なグラフィックが画期的だった『スーパードンキーコング』がパワーアップして帰ってきた。仲間と協力して、ステージクリアーを目指すのだ。

スーパードンキーコング3 30
●任天堂●468991●1000円●F：8●B：1

多彩なアクションシーンが楽しい『スーパードンキーコング』シリーズ第3弾。水切りジャンプや、協力プレイを駆使してつぎのステージへ進もう！

スーパーボンバーマン3 28
●ハドソン●469387●1000円●F：3●B：0

人気アクションゲームのシリーズ第3弾。最大5人まで遊べるバトルモードでは、やられた人がステージの外から攻撃できる新システムが追加された。

スーパーマリオコレクション 32
●任天堂●861367●1000円●F：4●B：4

ファミコンで発売された4つの『マリオ』が入ったお得なソフト。ただリニューアルされただけでなく、ステージごとにセーブできるようになったぞ。

スーパーマリオワールド 34
●任天堂●131130●1000円●F：1●B：1

『スーパーマリオ』シリーズの4作目。マントを使って空を飛べるマントマリオやヨッシーなどの多彩なアクションと、隠しステージが満載なのだ。

スーパーメトロイド 32
●任天堂●468347●1000円●F：6●B：4

ゲームボーイ版の続編。とてつもなく深い地下迷路にあるさまざまなアイテムを入手し、パワーアップしながら進んでいくSFアクションゲーム。

スーパーワギャンランド 30
●ナムコ●608173●1000円●F：2●B：0

ファミコンからの移植となった、ワギャンが活躍するアクションゲーム。ボスとの対決は神経衰弱や、新たに加わったモザイク当てなどで行う。

スーパーワギャンランド2 27
●ナムコ●604933●1000円●F：2●B：0

人気アクションゲームの2作目。今回は新登場のミニワギャンステージをはじめとした、全55ステージが用意されている。難易度の設定も行えるぞ。

ストリートファイターⅡターボ 36
●カプコン●129224●1000円●F：5●B：0

大人気対戦格闘ゲーム『ストリートファイターⅡ』のバージョンアップ版。キャラクターの動きがスピードアップし、四天王が使えるようになった。

それ行けエビス丸 からくり迷路 22
●コナミ●112640●1000円●F：2●B：0

『ゴエモン』シリーズでお馴染みのエビス丸が登場するパズルゲーム。矢印などが描かれたカーソルを動かして、エビス丸をゴールまで誘導しよう。

超原人2 29
●ハドソン●283096●1000円●F：3●B：0

超原人が活躍するアクションゲーム。ダッシュやヘッドスライディングなどの新アクションを使って、全6ステージのクリアーを目指すのだ。

超魔界大戦 どらぼっちゃん 28
●ナグザット●281034●1000円●F：2●B：1

かわいいドラキュラの男の子、どらぼっちゃんが主人公のアクションRPG。魔界を支配しようとしているオオワルサーを倒すのが今回の目的なのだ。

超魔界村 27
●カプコン●131148●1000円●F：2●B：0

超人気アクションゲーム。プレイヤーはアーサーを操り、武器、魔法、二股ジャンプを駆使して、さらわれたプリンセスを助け出すことが目的だ。

ツインビーレインボーベルアドベンチャー 28
●コナミ●131890●1000円●F：2●B：4

シューティングゲームの『ツインビー』が、アクションゲームになった。宇宙征服を企むワルモン博士の野望を阻止し、メローラ姫を助け出そう。

デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編 28
●カプコン●112453●1000円●F：4●B：0

『魔界村』シリーズでお馴染みのレッドアリーマーが主人公になったアクションゲーム。紋章の種類によってさまざまなアリーマーに変身できるのだ。

ドラえもん3 のび太と時の宝玉 23
●エポック社●693693●1000円●F：3●B：0

原始時代から未来へ時間旅行をしながら、ドラえもんたちが活躍するアクションゲーム。5人のキャラクターとアイテムを使いわけて、さきへ進もう。

ドラえもん4 のび太と月の王国 --
●エポック社●606740●1000円●F：3●B：0

ふたり同時プレイができるアクションゲーム。月から来たという女の子型ロボットを救ったドラえもんたちが、月の王国で大事件に巻き込まれた！

ファイナルファイト 29
●カプコン●108464●1000円●F：2●B：0

アーケード版からの移植となったアクションゲーム。タイプの異なるふたりのキャラからひとりを選び、さらわれてしまった市長の娘を救い出せ!!

ファイナルファイト2 --
●カプコン●110396●1000円●F：3●B：0

好評だったアクションゲームの続編。ガイの娘のマキ、お馴染みのハガー、南米からやってきたカルロスの3人が、マッドギア相手に世界を駆け巡る。

リブルラブル --
●ナムコ●143791●1000円●F：1●B：0

10年以上もまえにアーケードに登場した懐かしのアクションゲームが復活。グラフィックや操作方法、サウンドなどすべてが忠実に再現されているぞ。

ロックマン7 24
●カプコン●132764●1000円●F：4●B：0

人気アクションゲーム『ロックマン』シリーズの第7弾。ステージ内に隠された4枚のプレートを集めてラッシュと合体。スーパーロックマンに変身だ。

ロックマンX 26
●カプコン●131237●1000円●F：3●B：0

『ロックマン』シリーズにパーツシステムなどが導入された『X』。史上最強のレプリロイド・シグマの軍団相手に、ロックマンXやゼロは勝てるのか！

ワギャンパラダイス 30
●ナムコ●751120●1000円●F：3●B：0

かわいいワギャンが主人公のアクションゲーム。ミニゲームが12種類に増え、演出や仕掛けもパワーアップ。全28ステージクリアーを目指すのだ。

AⅢS.V. 25
●ビクターインタラクティブソフトウェア●288853●1000円●F：4●B：16

人気の鉄道シミュレーションゲーム。基本システムはパソコン版と同じだが、建築物の増加や車両を自分で開発できる新要素が盛りだくさんなのだ。

SUPER大航海時代 25
●コーエー●608122●1000円●F：2●B：4

いろいろな機種に移植されている名作シミュレーションゲーム。プレイヤーは没落貴族となり、家を再興するため帆船艦隊を率いて貿易の旅に出る。

Winning Post2 プログラム'96 23
●コーエー●608114●1000円●F：6●B：16

人気の競馬育成シミュレーションゲームが'96年のデータに変更された。ゲーム中のイベントもすべて一新。初心者でもわかる用語辞典もついている。

アースライト ルナ ストライク 25
●ハドソン●283118●1000円●F：6●B：4

近未来の宇宙が舞台のシミュレーションゲーム。プレイヤーは敵軍の宇宙連邦軍を倒すため、ロボットや戦車などのメカを利用して敵と戦おう。

鋼鉄の騎士 22
●アスミック●156736●1000円●F：2●B：4

第2次世界大戦の東部戦線を舞台にしたウォーシミュレーションゲーム。ドイツ軍の戦車中隊指揮官として、モスクワへ進軍するのが目的なのだ。

鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団 28
●アスミック●175854●1000円●F：3●B：4

ドイツ軍の戦車を操って、12都市を制圧していくのが目的のシミュレーションゲーム。キャラクターデザインにマンガ家の松本零士を起用している。

鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線 25
●アスミック●176541●1000円●F：3●B：4

戦車を扱ったシミュレーションゲーム第3弾。史実をもとにした15のシナリオが用意されている。対戦プレイもできるので人との駆け引きも楽しい。

ジ・アトラス 29
●ビクターインタラクティブソフトウェア●295809●1000円●F：4●B：6

大海原を舞台にまだ見ぬ大陸を発見し、世界大地図帳を完成させるのが目的のシミュレーションゲーム。発見した街で貿易を行い、資金を稼ごう。

シムシティー 33
●任天堂●131156●1000円●F：1●B：6

パソコンから移植された人気のシミュレーションゲームを、よりおもしろくアレンジ。市長となり、市民の不平不満を聞きながら街を発展させよう。

タクティクスオウガ 34
●クエスト●607461●1000円●F：6●B：4

名作シミュレーション『伝説のオウガバトル』の続編が、より戦略性を重視して登場。戦場に高度差が取り入れられ、よりリアルな戦闘が楽しめる。

デア ラングリッサー 31
●日本コンピューターシステム●608131●1000円●F：4●B：4

人気シミュレーションRPG。敵、味方の概念を超えたストーリーを楽しめるマルチエンディングや、傭兵指揮範囲などの独特なシステムが満載。

伝説のオウガバトル 33
●クエスト●854344●1000円●F：4●B：16

リアルタイム制のシミュレーションRPG。ゲームの目的は、悪の帝国に支配された世界を救うこと。派手な演出が盛りだくさんの戦闘シーンが魅力。

ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～ 27
●コナミ●468924●1000円●F：8●B：4

自分自信を育て、さまざまな性格の女の子と恋愛を楽しむシミュレーションゲームの移植版。修学旅行の行きさきなどオリジナル要素も追加された。

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 31
●任天堂●469025●1000円●F：8●B：4

人気シミュレーションゲームの続編。シナリオは2部構成になっており、前半に登場したキャラの能力を受け継子どもたちが

ファイアーエムブレム 紋章の謎 36
●任天堂●131245●1000円●F：6●B：4

ファミコン版の『暗黒竜と光の剣』と、オリジナルストーリーの『紋章の謎』が楽しめる。魅力的なキャラクター、イベント、ストーリー展開は必見だ。

牧場物語 34
●ビクターインタラクティブソフトウェア●303526●1000円●F：4●B：4

畑や牧草地、家畜などを育てながら牧場を経営していくシミュレーションゲーム。女の子との恋愛や収穫祭などのイベントが多数用意されている。

魔神転生 25
●アトラス●254223●1000円●F：3●B：4

『真・女神転生』シリーズの世界観を使用したシミュレーションゲーム。核戦争後の東京を舞台に、主人公たちが活躍する。悪魔合体システムも健在。

魔神転生Ⅱ 26
●アトラス●281255●1000円●F：6●B：4

『女神転生』で好評の悪魔合体システムを取り入れた、タクティカルシミュレーションRPG第2弾。移動視点がクォータービューに変更されたぞ。

ミリティア 27
●ナムコ●608157●1000円●F：3●B：0

リアルタイムでゲームが進行するウォーシミュレーションゲーム。プレイヤーは、地球解放軍ミリティアの指揮官となり、全20ステージを

ロードモナーク 29
●エポック社●249785●1000円●F：1●B：4

パソコンからの移植となったリアルタイムシミュレーションゲーム。4ヵ国の中からひとつを選択し、残る3ヵ国の土地をすべて占領するのが目的だ。

AXELAY 23
●コナミ●122025●1000円●F：2●B：0

疑似3Dを取り入れた新感覚シューティングゲーム。特殊武器をうまく選択して全6ステージを制覇し、アクスレイの世界に平和を取り戻すのだ。

GRADIUSⅢ 33
●コナミ●117382●1000円●F：1●B：0

アーケード版を完全移植。スーパーファミコンだけのオリジナルステージを加えた全10ステージクリアーを目指そう。難易度設定機能もついている。

PHALANX --
●コトブキシステム●721107●1000円●F：2●B：0

本格派シューティングゲーム。異種生命体に奪われてしまった惑星ソテアを奪回するため、各ミッションをクリアーして、巨大ボスを撃破しよう。

SPACE INVADERS --
●タイトー●142379●1000円●F：1●B：0

大ブームを巻き起こした『スペースインベーダー』の完全移植版。モノクロ、セロハン、カラー、アップライトはもちろん、ナゴヤ打ちも健在だ。

キャラバンシューティングコレクション 21
●ハドソン●283711●1000円●F：1●B：0

名作シューティングゲームの『スターフォース』、『スターソルジャー』、『ヘクター'87』が1本のソフトに集まった。3本とも忠実に再現されているぞ。

極上パロディウス 27
●コナミ●468894●1000円●F：4●B：0

アーケードで人気のコミカルなシューティングゲームを完全移植。個性的な8種類の自機のほかに、ゴエモンたちが戦闘機として登場するのだ。

コズモギャング ザ ビデオ 27
●ナムコ●751090●1000円●F：2●B：0

ふたり協力プレイが楽しい固定画面のシューティングゲーム。ゲーム中にあっかんベーなどをする、かわいい悪党団コズモギャングズを攻撃しよう。

パロディウスだ！～神話からお笑いへ～ 29
●コナミ●468983●1000円●F：2●B：0

アーケードで人気のシューティングゲームを移植。自機を4つの中から選び、全10ステージを戦おう。スーパーファミコンのオリジナルステージもある。

ポップンツインビー 29
●コナミ●468975●1000円●F：2●B：0

ふたり同時プレイが可能な人気シューティングゲーム。パンチをしたり、相手を飛ばして遠隔操作ができるなど、新しい攻撃がたくさん用意されている。

F-ZERO 37
●任天堂●129216●1000円●F：1●B：1

惑星規模の未来のカーレースをゲーム化にしたもの。1位を目指すグランプリモードと、1対1で対決するプラクティスモードが用意されているぞ。

磯釣り 離島編 20
●ビクターインタラクティブソフトウェア●281336●1000円●F：4●B：4

本格的な磯釣りが楽しめるソフト。実際と同じ釣りの名所で釣りができる。投げ込み釣りやルアー釣りなどの、さまざまな釣りかたで魚にアタック！

海のぬし釣り 26
●ビクターインタラクティブソフトウェア●283126●1000円●F：8●B：1

4人の家族が、それぞれに思い描く“海のぬし”を捜しに、大海原へ旅立った。100種類もの魚が泳いでいる海で、投げ釣りや船釣りなどを楽しもう。

川のぬし釣り2 31
●ビクターインタラクティブソフトウェア●283703●1000円●F：3●B：4

人気の釣りゲーム第2弾。ブラックバスの釣り大会など、イベントが豊富に用意されているほか、釣った魚のデータを記録できるようになったのだ。

実況ワールドサッカー2 23
●ナムコ●329762●1000円●F：2●B：0

テレビ観戦のような実況が楽しめるサッカーゲーム。今回では、フォーメーションが細かく設定できるようになった。状況に合わせて変更しよう。

スーパー大相撲 熱戦大一番 26
●ナムコ●329762●1000円●F：2●B：0

好きな力士を選び、横綱を目指して戦う相撲ゲーム。気合いと足腰のパラメーターに注意して、30手もの技をくり出そう。対戦モードもあるぞ。

スーパーファミリーテニス 29
●ナムコ●076899●1000円●F：2●B：0

4人まで同時にプレイできるテニスゲーム。5つの大会を勝ち抜くトーナメントモード、友だちと対戦できるエキシビジョンモードなどが楽しめる。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

ニンテンドウパワーソフトリスト

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

スーパーブラックバス2 【26】
●スターフィッシュ●751081●1000円●F:4●B:4

ブラックバスを対照にした4つの釣り大会に出て優勝を目指す、釣りシミュレーション。天候が移り変わるなど、ありとあらゆる面で本格的なソフト。

スーパーブラックバス3 【29】
●スターフィッシュ●586897●1000円●F:8●B:4

人気のフィッシングゲームの続編。今回は、専門用語を解説してくれるヘルプ機能が付いただけでなく、RPG感覚で釣りを楽しめるモードもあるぞ。

スキーパラダイスWITHスノーボード 【24】
●ビクターインタラクティブソフトウェア●334367●1000円●F:2●B:0

スキーとスノーボードが楽しめるアクションゲーム。3Dのプレイ画面はスピード感バツグン! フリーライトをはじめとした3つのモードで遊べるぞ。

ダービージョッキー【騎手王への道】 【22】
●アスミック●184861●1000円●F:2●B:4

プレイヤーが騎手となり、さまざまなレースに出走する競馬シミュレーションゲーム。騎手学校卒業からスタートし、最終的にGI制覇が目的となる。

つり太郎 【19】
●ビクターインタラクティブソフトウェア●335916●1000円●F:2●B:1

釣りの醍醐味を存分に味わえる釣りシミュレーションゲーム。ブラックバスやイワナなど、さまさまな魚がリアルなグラフィックで登場するぞ。

デビルズコース 【24】
●ティーアンドイーソフト●853577●1000円●F:2●B:4

ポリゴンを使用した3Dゴルフゲームの第4弾。今回は空に浮かぶ岩や林立する石柱などの仮想コースが舞台。既存のコースにはない魅力があるぞ。

ナムコットオープン 【31】
●ナムコ●143839●1000円●F:2●B:4

『ナムコクラシック』などの流れをくんだゴルフゲーム。5つの大会に参加して賞金王を目指すツアーゴルフモードなど、3つのモードが楽しめる。

ワイアラエの奇蹟 【28】
●ティーアンドイーソフト●197530●1000円●F:2●B:4

『遥かなるオーガスタ』などの流れをくむ、3Dタイプのゴルフゲーム。天候の変化が取り入れられたため、よりいっそうリアルさが増した。

CAMEL TRY 【24】
●タイトー●175188●1000円●F:2●B:0

アーケードで人気だったアクションパズルゲーム。画面を回転させてボールをゴールへ導こう。スーパーファミコンオリジナルのステージもあるぞ。

PUZZLE BOBBLE 【23】
●タイトー●128805●1000円●F:1●B:0

フィールド上のカラフルな泡を全部消していく、面クリアー型のパズルゲーム。手持ちの泡を発射し、同じ色を3つ以上そろえて泡を消していこう。

クオンパSFC 【27】
●ティーアンドイーソフト●608084●1000円●F:2●B:4

6色の面で構成された立方体を転がして、パネルとそこに接する立方体の色を合わせて消していくパズルゲーム。ルールも操作方法もとても簡単だぞ。

コズモギャング ザ パズル 【29】
●ナムコ●608165●1000円●F:1●B:0

お馴染みのコズモギャングが登場するパズルゲーム。コンテナやコズモなどで構成されたブロックをうまく組み合わせて、どんどん消していこう。

上海Ⅲ 【27】
●サン電子●608149●1000円●F:2●B:0

麻雀碑を使った定番のパズルゲーム。通常のノーマルモード、協力モードのほかに、"黄金碑"を取るのを競う対戦モードが追加されたのだ。

す~ぱ~なぞぷよ ルルーのルー 【27】
●バンプレスト●308790●1000円●F:2●B:4

あの『ぷよぷよ』が、詰め将棋ならぬ『なぞぷよ』となって帰ってきた。ストーリーモードや、つぎつぎと問題を解いていくモードなどが楽しめる。

す~ぱ~ぷよぷよ 【26】
●バンプレスト●326356●1000円●F:2●B:0

アーケード版からの移植となった大人気パズルゲーム。上から落ちてくるぷよを、同じ色どうしで4つ以上縦、横、斜めにつなげて消していこう。

パネルでポン 【29】
●任天堂●468941●1000円●F:2●B:0

下からせり上げてくパネルを入れ替えながら、同じ絵柄のパネルを縦か横に3枚以上並べて消していくパズルゲーム。多彩なモードが用意されている。

マリオのスーパーピクロス 【31】
●任天堂●468916●1000円●F:2●B:4

人気パズルゲームの『マリオのピクロス』がスーパーファミコンに登場。今回は、ワリオのピクロスというちょっとむずかしいモードが追加された。

RPGツクール SUPER DANTE 【31】
●アスキー●113841●1000円●F:2●B:16

町のマップやモンスターの配置、イベントなどを自由に設定して1本のRPGを作成できるソフト。完成済みのサンプルゲームが収録されているぞ。

SUPER億万長者ゲーム 【22】
●タカラ●184853●1000円●F:2●B:4

ボードゲームで人気の『億万長者ゲーム』が家庭用ゲームソフトになって登場。国際企業家になって、不動産や株を増やしながら億万長者を目指せ。

SUPER人生ゲーム3 【23】
●タカラ●185035●1000円●F:4●B:4

人気ボードゲームのシリーズ第3弾。高校生から社会人までの人生など、4つのゴールでプレイできる。今回はルーレットを回す力を調節できるぞ。

囲碁倶楽部 【22】
●ヘクト●339067●1000円●F:2●B:4

思考ルーチンをより簡略にすることで、スピーディーな打ち回しを実現した囲碁ゲーム。名局棋譜を再現したデータで、囲碁の勉強もできるのだ。

弟切草 【25】
●チュンソフト●469432●1000円●F:2●B:4

サウンドノベルという新しいジャンルに挑戦した作品。つぎつぎに選択肢を選んで話を進めていこう。選びかたによってエンディングが変化するぞ。

晦 —つきこもり 【26】
●バンプレスト●293105●1000円●F:8●B:4

『学校であった怖い話』に続くホラーアドベンチャー。7人の男女が怪談を語り、彼らが話す順番を変えることで、その内容も変化していくのだ。

学校であった怖い話 【25】
●バンプレスト●296015●1000円●F:6●B:4

学園の七不思議をもとに、血も凍るような話が展開するアドベンチャーゲーム。生徒たちの話を聞く順番によって、ゲームの内容が変化するのだ。

かまいたちの夜 【30】
●チュンソフト●133507●1000円●F:6●B:4

『弟切草』に続くサウンドノベルシリーズ第2弾。雪に閉ざされたペンションを舞台に、恐怖の物語が展開する。随所に入る効果音が恐怖心をあおる!

決戦! ドカポン王国IV~伝説の勇者たち~ 【29】
●アスミック●143618●1000円●F:2●B:0

RPGの要素を盛り込んだすごろくタイプのボードゲーム。モンスターを倒して資金を稼ぎ、お姫さまのムコになるのが目的。4人同時プレイも可能。

真・麻雀 【25】
●コナミ●249815●1000円●F:1●B:4

地方ルールをはじめとしたさまざまなルールが設定できる、本格派の麻雀ゲーム。対戦相手には、過去の偉人たちが30人以上も登録されているのだ。

スーパートランプコレクション2 【24】
●ボトムアップ●333956●1000円●F:1●B:0

さまざまなトランプゲームが遊べるパーティーソフト。ババ抜きやドボン、セブンブリッジの3種類が新たに加わり全10種類のゲームが楽しめる。

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ 【35】
●ハドソン●132756●1000円●F:2●B:0

さまざまな機種に移植されているコミカルなボードゲーム。マップが海外まで広がり、カードの種類も大幅に増加。最大で4人同時プレイが可能だ。

大爆笑人生劇場 【19】
●タイトー●144126●1000円●F:4●B:4

『人生劇場』シリーズの続編。赤ちゃん時代、幼稚園時代など、全部で6つの時代を舞台に賞金を稼いでいこう。最大6人まで同時プレイが可能だぞ。

大爆笑 人生劇場~ずっこけサラリーマン編~ 【21】
●タイトー●153656●1000円●F:4●B:4

サラリーマンの人生をモチーフに、自分の将来を疑似体験できるボードゲーム。恋愛や結婚、子育てなど、人生に必要なことがすべて体験できるぞ。

ドカポン外伝 炎のオーディション 【24】
●アスミック●138878●1000円●F:2●B:4

戦闘がカードバトルになったため、短時間で決着が着くようになった。キャラクターは全部で10種類。7つのマップで楽しむことかできるのだ。

ドカポン3・2・1~嵐を呼ぶ友情~ 【25】
●アスミック●123064●1000円●F:3●B:16

ファンタジーの世界を舞台にしたボードゲームの続編。シナリオ制の導入など全体的にパワーアップ。キャラクターデザインはマンガ家の柴田亜美。

ハロー!パックマン 【33】
●ナムコ●329754●1000円●F:3●B:0

あのパックマンがまったく新しいタイプのアクションゲームになって帰ってきた。自由気ままなパックマンを、いろいろな方法で誘導していこう。

プロ麻雀 極Ⅲ 【28】
●アテナ●199303●1000円●F:2●B:4

麻雀界を代表するトッププロと対戦できる麻雀ゲーム。ギャンブルモードではプロ雀士が用意したルールと、クリアー条件に挑戦することになるぞ。

魔女たちの眠り 【35】
●ビクターインタラクティブソフトフェア●288233●1000円●F:6●B:4

ミステリー作家の赤川次郎が原作、監修のサウンドノベル。小説の主人公となって、森に囲まれた町で起こる殺人事件の謎を解き明かすのだ。

夜光虫 【25】
●アテナ●221317●1000円●F:4●B:4

小説を読む感覚でゲームが進んでいくアドベンチャーゲーム。物語の要所要所に分岐点があり、その選択によってマルチストーリーになっている。

ゲームボーイ

3月1日から待望の書き換えがスタートしたゲームボーイ。5月には6本が追加になり、全87タイトルがラインアップ!

●メーカー●商品番号●価格●Fブロック数●Bブロック数　クロレビ点数

NEW スーパーマリオブラザーズデラックス 【25】
●任天堂●255726●1000円●F:8●B:1

人気アクションゲームの移植版。オリジナルゲーム以外に、ヨッシーのたまごや赤コインなどを見つけるチャレンジゲームを楽しむことができる。

アレサ 【26】
●やのまん●763977●1000円●F:1●B:1

1000画面を超える、広大なマップ上を冒険する正統派RPG。アレサ王国再建のため、ふたりの仲間を従えた少女が魔王ハワードに戦いを挑む!

アレサⅡ 【23】
●やのまん●338923●1000円●F:2●B:1

主人公のマテリア姫とパートナーのドールが大活躍する、シリーズ2作目。勇者たちは復活した魔王ハワードを倒すべく、再び冒険へと旅立った。

アレサⅢ 【18】
●やのまん●237787●1000円●F:2●B:1

大人気RPG『アレサ』シリーズの完結編。ハワードを倒したアレサ王国のおてんば王女マテリアが、王国滅亡の歴史を替えるため過去へと旅経つ。

化石創世リボーン2 モンスターディガー 【25】
●スターフィッシュ●733008●1000円●F:8●B:4

化石を集め、さまざまな生物を蘇生させるRPG。ゲームの展開に影響を与える友情度が設定されたほか、通信ケーブルでモンスターの交換も可能だ。

ゴッドメディスン ~ファンタジー世界の誕生~ 【25】
●コナミ●732450●1000円●F:2●B:1

アニメーションたっぷりの戦闘シーンが魅力のRPG。3人の小学生がRPGの世界に入り、ゲームと現実のふたつの世界を救うのが目的となる。

ゼルダの伝説DX 夢を見る島 【32】
●任天堂●370169●1000円●F:8●B:4

'93年に発売された同名の作品が、カラーゲームボーイ対応になって再び登場。嵐に巻き込まれて漂着した島で、リンクの新しい冒険がいま始まる。

ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠 【24】
●エポック社●286028●1000円●F:1●B:1

パソコンゲームでお馴染みの『ドラゴンスレイヤー』シリーズの外伝。復活したドラゴンを封印するため、ドラゴンに父を殺された少年が旅に出る。

爆釣リトリーブマスター 【23】
●コナミ●534056●1000円●F:4●B:1

奥多摩湖、河口湖などの7つの湖を制覇し、伝説のブラックバスを釣り上げるのが目的のRPG。全部で80種類ものルアーが用意されているぞ。

ビタミーナ王国物語 【24】
●ナムコ●882438●1000円●F:2●B:1

異次元の世界"ビタミーナ王国"を舞台にしたRPG。攻撃、防御、魔法などの命令をスムーズに行える、ダイレクトバトルシステムが導入されている。

女神転生 ラストバイブル 【25】
●アトラス●682462●1000円●F:8●B:1

『女神転生』シリーズがゲームボーイに登場。会話システムや合体システムなとで、敵を味方に引き込もう。通信ケーブルで、友だちと対戦も行える。

女神転生 ラストバイブルⅡ 【26】
●アトラス●744778●1000円●F:8●B:1

'92年に発売された『I』の続編。今作は地球が舞台。仲間にした魔獣に武器や防具を装備できるようになるなど、随所にパワーアップがなされている。

メダロット(カブトバージョン) 【23】
●イマジニア●586366●1000円●F:4●B:4

新作が続々と登場している『メダロット』シリーズの1作目。プレイヤーはロボット(メダロット)を強化させ、悪の集団ロボロボ団をやっつけよう!

メダロット(クワガタバージョン) 【23】
●イマジニア●586374●1000円●F:4●B:4

ゲームに出てくるパーツは両バージョン合わせて240種類。どちらもストーリーは同じだが、最初に手に入れられるメダロットの種類が違うのだ。

GB原人2 【19】
●ハドソン●586340●1000円●F:2●B:0

コミカルな原人がステージ上を暴れ回るアクションゲーム。"GB達人"や"GB食人"、"GB盗人"など、能力の異なる新しい原人に変身できるのだ。

悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん 【24】
●コナミ●306274●1000円●F:2●B:0

コナミの『悪魔城ドラキュラ』シリーズをパロディ化したもので、最終ボスのガラモスを倒すのが目的だ。豊富なサブゲームも収録されているぞ。

カービィのブロックボール 【--】
●任天堂●354801●1000円●F:4●B:1

ブロック崩しの要領で、ボールになったカービィを打ち、スコアを獲得していくアクションゲーム。デデデ大王との宿命の対決がキミを待っている!

ゲームボーイギャラリー 【22】
●任天堂●085898●1000円●F:2●B:1

"ゲーム&ウォッチ"の名作ゲーム『マンホール』などを移植。懐かしさそのままの"むかし"モードと、アレンジされた"いま"モードがあるぞ。

ゲームボーイギャラリー2 【23】
●任天堂●410602●1000円●F:4●B:1

『パラシュート』や『ヘルメット』、『ドンキーコング』などが楽しめるソフト。ゲームを中断しても、続きから再開できるセーブ機能が付いたのだ。

ゲームボーイギャラリー3 【--】
●任天堂●383066●1000円●F:8●B:1

"ゲーム&ウォッチ"のゲームが遊べるシリーズ第3弾。『グリーンハウス』、『マリオブラザーズ』、『ドンキーコングJr.』などの5種類のゲームが遊べる。

ザ・首都高レーシング 【22】
●ポニーキャニオン●1000円●F:1●B:1

マシンを改造しながら首都高で勝敗を競うレースゲーム。ハイウェイモードや、度胸だめしをするチキンモードなど、多彩なモードが楽しめるぞ。

スーパードンキーコングGB 【24】
●任天堂●060810●1000円●F:4●B:1

ドンキーとディディーを操り、ステージクリアーを目指す人気アクションゲーム。ゲームボーイとは思えないほど綺麗なグラフィックは必見だ。

スーパーマリオランド 【--】
●任天堂●889369●800円●F:1●B:0

マリオが潜水艦や飛行機に乗って、4つの国を冒険するアクションゲーム。それぞれの王国のボスを倒し、デイジー姫(ピーチ姫ではない)を救い出そう。

スーパーマリオランド2 6つの金貨 【25】
●任天堂●250473●800円●F:4●B:1

大人気アクションゲーム『スーパーマリオランド』の続編。ワリオが守る6つの金貨を手に入れるため、3つのアトラクションゾーンに潜入しよう。

アイコン説明: ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他

スーパーマリオランド3 ワリオランド 25
●任天堂●019101●800円●F：4●B：1
『2』で悪役だった"ワリオ"が主人公になった、パワフルアクションゲーム。海賊のお宝を全部横取りして、立派なワリオ城を建てるのが目的だ。

ストリートファイターⅡ 21
●カプコン●745383●1000円●F：4●B：0
大人気対戦格闘ゲームのゲームボーイ版。体力が続く限り戦う、サバイバルモードが追加されたほか、各キャラの必殺技も忠実に再現されている。

ドンキーコング 27
●任天堂●084701●1000円●F：4●B：1
往年の名作ゲームをGBにリニューアルしただけでなく、新たに100ステージ以上が追加された。多彩な技をくり出してドンキーコングを倒すのだ。

ドンキーコングランド 24
●任天堂●523852●1000円●F：4●B：1
横スクロール型アクションゲーム『スーパードンキーコングGB』の続編。ディディーとディクシーの2匹を操り、ドンキーコングを救出しよう。

熱闘！ 闘神伝 20
●タカラ●351886●1000円●F：4●B：1
デフォルメされた『闘神伝』のキャラクターが、再び熱いバトルをくり広げる。リングアウトシステムの採用で、緊張感のある戦いを再現している。

バイオニックコマンドー 20
●カプコン●530212●1000円●F：2●B：0
行方不明になった仲間を捜し出すのか目的のアクションゲーム。左腕から発射されるワイヤーと、右腕の攻撃用火器を駆使して仲間を見つけ出そう。

パックマン 20
●ナムコ●682454●1000円●F：1●B：0
日本はおろかアメリカにまでブームをおこしたアクションゲーム。新たに加えられた要素として、ふたり同時の対戦プレイができるようになった。

星のカービィ 22
●任天堂●193721●800円●F：2●B：0
吸い込んだ敵の能力をコピーするという、斬新な攻撃方法が話題になったアクションゲーム。デデデ大王を倒し、プププランドに平和をもたらそう。

星のカービィ2 29
●任天堂●193704●1000円●F：4●B：1
ピンクのかわいいカービィが大活躍するアクションゲームの第2弾。3匹の新キャラクターと合体することで、さらに多彩な攻撃が可能になったぞ。

ボンバーマンGB3 23
●ハドソン●733113●1000円●F：2●B：0
人気アクションゲームの3作目。マップに高低差ができたことで、ジャンプや飛び降りなどの新アクションが追加された。ストーリーモードもあるぞ。

魔界村外伝 22
●カプコン●530689●1000円●F：2●B：0
『魔界村』の敵キャラクター、レッドアリーマーが主人公のアクションゲーム。今回から、さきステージを確認できる幽体離脱が使用可能になった。

メトロイド2 25
●任天堂●194344●800円●F：2●B：1
脱皮をくり返しながら成長する、宇宙生命体メトロイドを倒すSFアクションゲーム。地下迷路の謎を解き、アイテムを見つけてサムスを強くしよう。

桃太郎電劇2 --
●ハドソン●733083●1000円●F：4●B：0
前作をパワーアップさせたシリーズ第2弾。桃太郎の変身が10種類に増えただけでなく、敵キャラクターの数も前作の2倍以上に増加しているぞ。

レッドアリーマー 魔界村外伝 25
●カプコン●804673●1000円●F：1●B：0
『魔界村』シリーズでお馴染みのキャラクター、レッドアリーマーを主人公にしたゲーム。アクションとRPG風の2種類のゲームが用意されている。

あにまるぶりーだ～2 22
●J・ウイング●1000円●F：4●B：1
200種類以上の動物を育てられる育成シミュレーション。育てた子供を8つのコンテストで優勝させよう。通信ケーブルを使えば子供を作れるぞ。

ゲームボーイウォーズ 31
●任天堂●250546●800円●F：2●B：1
ファミコンで人気を博した『ファミコンウォーズ』のゲームボーイ版。コンピューターが賢くなったので、対戦相手として十分やりごたえがある。

ゲームボーイウォーズ ターボ 27
●ハドソン●281611●1000円●F：4●B：4
人気のウォーシミュレーションゲーム『ゲームボーイウォーズ』のリメイク版。マップ数が増えたほか、思考スピードも格段にアップしているのだ。

昆虫博士 26
●J・ウイング●502065●1000円●F：4●B：1
お花畑などのフィールド内に隠れている昆虫を採集して、育てていく育成シミュレーションゲーム。昆虫の育てかたによって形態が変化していくぞ。

スーパーブラックバス ポケット3 23
●スターフィッシュ●732982●1000円●F：8●B：1
スーパーファミコンで発売された釣りゲームの続編。川や湖だけでなく、海釣りも追加された。一流のプロを目指すシナリオモードなどが楽しめる。

ディノブリーダー2 21
●J・ウイング●503371●1000円●F：4●B：1
宇宙一の恐竜を育て上げるのが目的の育成シミュレーションゲーム。"フュージョン"と呼ばれる機械で新種を作り、最強の恐竜を作り出すのだ。

プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル 16
●アトラス●834572●1000円●F：4●B：1
プリクラクィーン伝説の謎を解き明かしていくアドベンチャーゲーム。一定数以上のプリクラを集めると、システム手帳のような機能が使えるのだ。

プリクラPocket2 彼氏改造大作戦 20
●アトラス●834581●1000円●F：4●B：1
男の子を理想の彼氏に育て上げるのが目的の育成シミュレーションゲーム。育てた彼のプリクラをアルバムに保存したり、友だちの彼と対戦もできる。

SAME GAME 24
●ハドソン●306312●1000円●F：2●B：1
パソコンで大ブームを巻き起こした思考派パズルゲーム。同じ種類のコマを消していく単純なルールなので、誰でもすぐに遊ぶことができるぞ。

カービィのきらきらきっず 24
●任天堂●384305●1000円●F：2●B：1
『星のカービィ』で活躍したキャラクターが登場するパズルゲーム。遊べるモードは全4種類。通信ケーブルを使用すれば、友だちと対戦も可能。

カラムー町はおおさわぎ！ ～ポリンキーズとおかしな仲間たち～ 22
●スターフィッシュ●732991●1000円●F：8●B：1
お菓子のマスコットキャラが大活躍するアクションパズルゲーム。伝説のお菓子を手に入れるため、敵を避けながらステージ上にある鍵を集めよう。

ドクターマリオ 31
●任天堂●018686●800円●F：1●B：0
あのマリオがパズルゲームになって登場。ビンの中にいる3種類のウイルスと、同色のカプセルを縦か横に4個以上並べてウイルスを撃退しよう。

パズルボブルGB 22
●タイトー●733091●1000円●F：1●B：01
同じ色のバブルを3つ以上くっつけて消していく、人気のパズルゲーム。ひとり用モードと対戦モード、タイムアタックの全3モードが楽しめるぞ。

ピクロス2 23
●任天堂●782823●1000円●F：4●B：1
縦と横の数字をヒントにドット絵を完成させる、お馴染み『ピクロス』の続編。絵の大きさが前作の4倍になるなどの新要素が盛り込まれている。

マリオのピクロス 29
●任天堂●796743●1000円●F：2●B：1
上と左に書かれた数字をヒントに、マス目状のブロックを埋めていく思考派パズルゲーム。正しく塗りつぶすと隠されたドット絵が浮かび上がるぞ。

モグラーニャ 24
●任天堂●394734●1000円●F：4●B：1
さらわれた家族を救い出すのが目的の、アクションパズルゲーム。穴を掘り、地上と地下を行き来しながら"黒いたま"を出口まで運ぶのだ。

ヨッシーのクッキー --
●任天堂●413607●800円●F：1●B：0
上と横から迫ってくる5種類のクッキーをうまく動かし、同じ種類のクッキーを揃え、ラインを消していくパズルゲーム。ふたり同時プレイも熱い。

ヨッシーのパネポン 22
●任天堂●065804●1000円●F：4●B：0
下からせり上がってくる5種類のパネルを入れ替えて、同じ絵柄のパネルを縦や横に3枚以上揃えて消していくアクションパズルゲーム。

カービィのピンボール 27
●任天堂●193968●800円●F：2●B：1
『星のカービィ』に登場したキャラクターたちが大活躍するピンボールゲーム。かわいい仕掛けがいっぱいだけど、難易度は少し高めになってるぞ。

カエルの為に鐘は鳴る 30
●任天堂●390194●800円●F：4●B：1
サブレ王国の王子となって、さらわれたティラミス姫を助け出す、ドタバタ冒険活劇。誰にでもプレイできるアクションと適度な謎解きが魅力だ。

コナミGBコレクションVol.1 --
●コナミ●834599●1000円●F：4●B：0
コナミの名作ゲームが帰ってきた。『グラディウス』、『ドラキュラ伝説』、『コントラ』、『コナミレーシング』の4タイトルが1本に詰め込まれている。

コナミGBコレクションVol.2 21
●コナミ●721654●1000円●F：4●B：0
シリーズ第2弾の今作は、『がんばれゴエモン』や『ガッタンゴットン』、『モトクロスマニアックス』、『ツインビーだII』の4本を収録しているぞ。

コナミGBコレクションVol.4 24
●コナミ●784109●1000円●F：4●B：0
コナミの人気ソフトがたくさん収められた同シリーズ第4弾。今回は『フロッガー』や『パロディウスだ！』など4つのゲームが楽しめるのだ。

将棋2 --
●ポニーキャニオン●501051●1000円●F：2●B：0
コンピュータの思考レベルが5段階に変化する本格的な将棋ゲーム。通常の対局モードのほかに、詰め将棋モードやミステリー将棋モードもあるぞ。

人生ゲーム 22
●タカラ●682446●1000円●F：2●B：1
人気のボートゲーム『人生ゲーム』が楽しさをそのままゲーム化。内容が異なる5種類のイベントマスをうまく選び、人生の成功者を目指すのだ。

スーパー桃太郎電鉄2 22
●ハドソン●733105●1000円●F：2●B：1
さまざまな機種に登場している人気パーティゲーム。今回からキングボンビー＆ミニボンビーが登場、モノクロ画面ではあるが、十分恐怖を堪能できる。

トランプコレクションGB --
●ボトムアップ●360763●1000円●F：1●B：
誰もが知っているトランプゲームが、ゲームボーイに勢揃い。大富豪、7ならべ、スピード、神聖衰弱、ポーカーが楽しめる。友だちとの対戦も可能。

ナムコギャラリーVol.1 23
●ナムコ●364002●1000円●F：4●B：0
ナムコの名作ゲームが1本のソフトに集められた。『マッピー』、『ギャラガ』、『バトルシティー』、『ナムコクラシック』の4本が楽しめるソフトなのだ。

ナムコギャラリーVol.3 23
●ナムコ●306282●1000円●F：4●B：0
ナムコの懐かしいゲームが楽しめるシリーズ第3弾。今回は『スカイキッド』、『バベルの塔』、『雀卓ボーイ』など、計4本のゲームがプレイできるぞ。

プリクラPocket3 タレントデビュー大作戦 26
●アトラス●833762●1000円●F：8●B：1
高校3年生の女の子をタレントに育て上げるのが目的の育成シミュレーション。学校、遊び、タレント養成レッスンなどをバランスよく組み込もう。

スペースインベーダーズ 19
●タイトー●360750●1000円●F：1●B：0
アーケードゲームの元祖ともいえる名作シューティングゲーム。左右に移動できる砲台を操り、迫り来るインベーダーたちを全滅させるのだ。

ソーラーストライカー 23
●任天堂●193992●800円●F：1●B：0
縦スクロール型のシューティングゲーム。各ステージごとに登場するボスを倒し、地球を破壊へと導くトリノ星人の本拠地を攻撃して破壊するのだ。

メネシスⅡ --
●コナミ●306258●1000円●F：2●B：0
'91年に発売されたシューティングゲーム。難易度設定やステージセレクト、コンティニューなどの親切設計がたくさん搭載され、初心者にも安心だ。

F1レース 24
●任天堂●796735●800円●F：1●B：1
全14コースで他車との熱いデッドヒートを体験できるレースゲーム。グランプリ、タイムトライアルなどが遊べるぞ。4人同時通信対戦も可能だ。

海のぬし釣り2 23
●ビクターインタラクティブソフトウェア●745481●1000円●F：8●B：1
砂浜や磯で海釣りが楽しめるシリーズ第2弾。50種類以上の魚が登場するほか、投げ釣り、トローリングなど5種類の釣りかたでプレイできる。

川のぬし釣り3 26
●ビクターインタラクティブソフトウェア●604616●1000円●F：4●B：1
人気だった『川のぬし釣り』シリーズがゲームボーイに登場。ぬしを釣り上げるのが目的のモードや、水槽で魚を育てるモードなどがついている。

ゴルフ 26
●任天堂●022373●800円●F：1●B：1
ファミコンからの移植となったゴルフゲーム。初心者向けの"JAPAN"と、上級者向けの"USA"が用意されている。対戦プレイも楽しめるぞ。

テニス --
●任天堂●411124●800円●F：1●B：0
サーブ、ボレー、ロビング、スマッシュなど、実戦さながらのプレイが楽しめるテニスゲーム。通信ケーブルを使えば、友だちと対戦も可能だ。

フェアリーキティの開運辞典 ～妖精の国の占い修行～ --
●イマジニア●586358●1000円●F：8●B：1
キティちゃんの占いゲームがゲームボーイに登場。占いの修行をつんでキティちゃんのレベルを上げると、いろいろな占いができるようになるのだ。

プロ麻雀 極 GB 19
●アテナ●733016●1000円●F：1●B：0
実在する9人のプロ雀士と対戦できる麻雀ゲームを移植。対戦回数やルールの異なる3つのコースで、それぞれ優勝を目指すモードが用意されている。

本格四人打ち麻雀 麻雀王 21
●童●497045●1000円●F：8●B：1
"麻雀王"になるために日本全国を旅する修行の旅モード、対戦相手を選んで勝負を挑むフリー対局の、ふたつのモードが楽しめる麻雀ゲーム。

役満 --
●任天堂●021547●800円●F：1●B：0
ゲーム開始時に細かいルールを設定できる本格派麻雀ゲーム。個性的な打ち筋の5人の雀士と勝負をしたり、友だちとの対戦プレイで盛り上がろう。

遊戯王デュエルモンスターズ 24
●コナミ●732451●1000円●F：8●B：1
大人気のコミック『遊戯王』に登場するカードゲーム『マジック&ウィザーズ』をゲームで再現。ソフト1本1本で最初の持ち札が異なっているのだ。

beatmania GB 5月書き換え開始 --
●コナミ●798959●1000円●F：8●B：0
アーケードで人気を博したDJシミュレーションゲームを移植。流れる音楽に合わせてタイミング良く指定されたボタンを押し、曲を演奏していこう。

オセロワールド 5月書き換え開始 22
●ツクダオリジナル●799343●1000円●F：1●B：0
世界的に人気のオセロがゲームボーイで楽しめるソフト。通信ケーブルを使用すれば対人戦も可能。また待ち時間を制限するハンディもつけられる。

がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～ 5月書き換え開始 21
●コナミ●798967●1000円●F：8●B：1
敵を倒して、お金を稼ぎ、装備を整えていくオーソドックスなRPG。大江戸に迷いこんだ少年を操り、ゴエモンたちと事件を解決していくのが目的。

サンリオタイムネット 過去編 5月書き換え開始 23
●イマジニア●797669●1000円●F：8●B：4
ゆがんだ時間を元に戻すため、時のかけらであるモンスターを集めるRPG。サンリオキャラにモンスターバトルで勝つとヒントやモンスターをくれるぞ。

サンリオタイムネット 未来編 5月書き換え開始 23
●イマジニア●798797●1000円●F：8●B：4
仲間にしたモンスターといっしょに、世界を元に戻す冒険をするRPG。基本の世界設定などは『過去編』と同じだが、多少のアレンジが施されている。

麻雀クエスト 5月書き換え開始 20
●J・ウイング●795976●1000円●F：4●B：1
キャラクターを操って麻雀の勝負をし、無敗を目指すゲーム。対局で相手に勝つと、勝負を有利にする特技やライフを奪うことができ、使用できる。

アイコン説明：ロールプレイング アクション シミュレーション シューティング スポーツ パズル その他

あそぶのうみそ

巻頭クロストーク連載 そのなな

あそぶのうみそ

岡本吉起（カプコン）



『ストリートファイター』シリーズや『バイオハザード』シリーズなどのヒットメーカーとして知られるカプコン開発陣のドン、岡本吉起さん。野山を駆けまわった少年時代から本気で遊び続ける氏のゲームから学んだ処世術とは？ そして現在開発中のネットワークゲームに込められた岡本イズムとは？ 久々のあそぶのうみそ。関西パワー炸裂です！

――ナムコのゲームをなさっていたということですけど。

岡本　はい。ボクはあまりゲーマーじゃなかったんですよ。子どものときはもちろんゲーム機なんてない時代じゃないですか。ボクが小学校のときに出たゲームっていうのは、そうそうテニス。1対1でやるブロック崩しみたいな。

――バーの大きさ違うだけとか。



岡本　カットしたりね。ほんとにきれてるのかなあ、とか言いながら。それもすごいハマっていたわけじゃなくて、インベーダーも、学校サボって喫茶店でアイスコーヒーを飲みながら。それを一杯だけ頼んで、あとはインベーダーに3000円。

――よくお金ありましたね。

岡本　親からもらったんですけどね。毎日のように百円玉を3000円分、テーブルに積み上げて。それを、真剣にやった時代が何ヵ月かあったぐらいで。

――それは高校生ですか？

岡本　高校生でしたね。愛媛の片田舎だったもんですからね。往きは家のクルマで送ってくれるんですけど、帰りは時間が合わなくて迎えに来てくれないんで、帰りだけバス通学。バスを途中で降りて（笑）。

――バス代としてもらったお金を。

岡本　バスを途中で降りて喫茶店でちょっと遊んで、またバスに乗って帰ると。バスが早く来ちゃうと**田舎だから1時間待ち**なんですよ。

――それだと降りたら、必ず1時間インベーダーしなくちゃならない（笑）。



岡本　**絶対に**（笑）。1時間まるまるってワケにはいきませんけどね。誰かがやってると、なかなか空かないですから。子供のときは普通に遊んでましたね。ゲーム機なんてなかったですからね。当時からゲームで好きなのはモノポリー（※1）かな。

――いつぐらいですか？

岡本　小学校のときからずっとうまかったんですけどね。

――人生ゲームじゃなくって、モノポリー？

岡本　**人生ゲームって、ようはスゴロクですよね。**誰でもゴールしちゃうじゃないですか。子供がでてきてどうした、みたいな。ああいうのには、全然興味がなくて、モノポリーでもただのモノポリーじゃなくって、いまだったらスターウォーズモノポリーってあるじゃないですか。あんなカンジで石油産出国のモノポリーがあったんですよ。通貨がオイルダラー（笑）。**払えよ、120オイルダラー**ってね。

――そんなのがあったんですか。

岡本　で、普通のモノポリーは家を建てますよね。あの家が、なんていうんですか石油を掘る掘削機？

――やぐらみたいな。

岡本　海にあるやつですね。あれの銀色のを立てるんですよ。ルールは普通のバージョンとまったく同じで、たしかサウジアラビアが一番高かったかな。

――それは中近東で？

岡本　そうですね。石油が出る国は全部入ってました。石油産出量で土地の値段が決まってるんですよ。イランとかイラクとか中国とか、当時のソビエトとかね。おかしいのが、普通のモノポリーをやっていると親が機嫌が悪いんだけど、あれだと**なんとなく勉強っぽい**じゃないですか。**いろんな国の名前とか出てきて。**

――社会の勉強になりますね、たぶん（笑）。

岡本　だから親にのぞかれたタイミングに合わせて、**「オペックに参加っ！」**とか言ってみたりして（笑）。

――（笑）



岡本　「勉強とは言えないけど、遊びだけじゃないから。ちょっと難しいよ」とか言って。妙に親が納得したりして（笑）。「これからジュネーブ空港行くんだ」みたいなことを言ってみたりして。そこで**大事なのはトークです、トーク**（笑）。

――そこが岡本さんのゲームのルーツなんですかね？

岡本　そのときに学んだのは、勝ちすぎないということですよ。それと友だちに嘘をつかないこと。

――なるほど。

岡本　トークでうまく立ちまわって自分だけ勝つとしますよね。そのゲームではヒーローになれるんだけど、4人ぐらい敵が増えるんですよ。そのとき思ったのは、**「勝つことだけが人生じゃないな」**と。

――すごいなあ。小学校で悟ってますね。



岡本　小学4年生ぐらいかな。モノポリーみたいなゲームをしながら、人との押したり引いたりを覚えたのね。そのとき感じたのが、モノポリーは勝つためにあるんじゃない、ってコト。**モノポリーは人生の予習のためにある**んだと。人とのつき合いかたの基本が全部あそこにあるんですよ。だから勝つにしても真正直に正面から勝たないと絶対にダメ。

――なるほど。具体的にはどんなところから学びました？

岡本　たとえば複数の敵をつくっちゃいけない。敵どうしが組んで、ボクを潰しにかかるでしょ。ルールでとくに禁止されてるわけじゃないし。

――組まれちゃう。

岡本　組まれちゃうと勝てないですね。だから、みんなともうまく付き合いながら、5人でプレイしたとして、1勝3敗ぐらいペースにしておく。**じゃないと、嫌われるでしょ。**

――最終的には自分に帰ってくるけれど、基本的にみんなが楽しめる、みたいなところがポイントですね。

岡本　そうそう。だから、逆にズルもしちゃう。たとえば自分の弟がモノポリーに参加していると、弟がある程度勝てるように、こちらが不利な取り引きをして自分がわざとビリになってみたりね。

――なるほど。

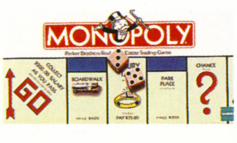


岡本　悪くいってしまうと八百長ですけど。子供のときに**社会というものを学びました**ね。たとえば、お父さんと相撲を取ったときに、わざと負けてくれたりするじゃないですか。そのとき、自分は強くなったんだ、と思いますよね。あれは大事なんですよね。人は勝たされて、それが**たとえ八百長でも成長していく。**

――なるほどそれが自信につながっていきますからね。ちなみにその当時、テレビゲームはされました？

子供のころゲームから学んだのは“勝ちすぎない”ということ





※1　モノポリー
アメリカ生まれのボードゲームの名作。勝つためには、サイコロの目を出す運と巧みな交渉、機転の効いた判断が必要とされる。オリジナルのモノポリー以外に豊富なバリエーションがあり、スターウォーズバージョンやNFLバージョン、最近ではポケモンバージョンまで存在する。



自分の人生そのものが遊びで、その中に仕事も収まっている。

岡本　ほとんどしてなかった。

——いまでもすごく多趣味な印象がありますが。

岡本　負けず嫌いなんだよねぇ、単に（笑）。

——絶対負けたくない（笑）。って感じですか？



岡本　そこに山があるから（笑）。そこに**ボクを拒みそうな山があるから**、その山を登ってみたいんですよ。何でもお前にできないよ、っていわれると挑戦したくなる性格なんですよね。それがたくさんあるもんだからそうなるっていう話。だから、こんなことお前なんかに絶対無理！ とか言われると、異常に燃えたりする（笑）。

——すごいですね。人生思いどおりじゃないですか。

岡本　いやいや、けっこう踏み外してますよ。中学から高校に行くときに進学に失敗して、行きたくもない高校に行ったし。仕事に就いてからもそうだし。自分の人生でボクが決心すると、必ず裏目裏目に連れて行かれる。

——なるほど。

岡本　で、落ち着いた先がここで常務。**落ちたね**。

——落ちてないじゃないですか。

岡本　落ちたね。いまの具体的な夢を言うと、**温泉民宿のおやじ**。ちょっとおしゃれで旅館並みのサービスなんだけど、民宿。まわりにはうち以外何もないの。山があって、川が流れてて。バスなんかないから、クルマで来いよってくらい田舎でね。

——それは具体的に計画としてはあるんですか？。

岡本　そうですね。本当は2年ぐらい先を目標にしてるんですけどね。マジで。

——やっぱりそれも、遊びですか？

岡本　ボクの遊びでしょうね。ものすごく真剣に考えて、生活を賭けてるって状況まで追いつめられたことがことがないから、余計そうなんでしょうけど。楽しいことが大切ですよね。**1分1秒が楽しいことが大事**。

——お話をお聞きしていると、岡本さんの中で仕事と遊びっていう区別があまりないように思うんですけど？

岡本　仕事が遊びなんですよ。遊びっていう中に、仕事というカテゴリーが小さく収まっている。

——岡本さんにとって遊びは、イコール生きる？

岡本　そうですね。自分の人生そのものが遊びで、その中に、カプコンの常務っていう小さなくくりがあって。それは仕事とよべるものなのかな。

——仕事も遊びの中のひとつのジャンル。

岡本　ボクの中ではね。でもいちばん楽しいのはスポーツだね。元気なころはいろいろしましたよ。でも痛風になったり、半月板いためたり、ちょっとずつ身体が壊れていって、いまは**スポーツというと『ファミスタ』**（※2）**！** みたいな（笑）。

——（笑）

岡本　でも観戦するのはイヤだから、ウォッチモードじゃなくって、ちゃんとプレイしてますよ。

——『ファミスタ』は最新版ですか？

岡本　いやいや、3つ目ぐらいのやつね。**大洋ホエールズが強いやつ**。（笑）。

——89年ぐらいですか？



岡本　たぶんそうかなぁ。『ファミスタ』って足のゲームじゃないですか。走ってナンボでしょ、あれがイイんですよね。タカタカ走らせて（笑）。だからボクらは実際の野球の試合でも足でかき回すのが好きで。かき回すだけかき回して、帰るときに相手に**「お前ら汚いわ」って言ってもらうのが最高の幸せ**かな（笑）。自分たちでは、**ファミスタ野球と呼んでます**けど。

——（笑）それは完全に裏返しの遊びですね。スポーツにそれだけ引きつけられるのは、何でですか？

岡本　たぶん、優越感ですよね。明らかにヒトよりできたから。エラーをボコボコするのに「野球好きなんだよ」なんて言えないでしょ？ やっぱり打率が高くって、盗塁もできて、球が速くって、守備範囲が広い。そうなったらどう考えても野球って楽しいと思うじゃないですか。

——その中でのヒーローになれる。



岡本　「練習した結果が出る」っていうことと、「順番がもらえる」っていうのが好きなんじゃないですかね。社会人になると**順番ってなかなかもらえないから**。

——とくに野球なんですか？

岡本　いや、いろいろやりましたよ。サッカー、バレーボールに自転車。とくに自転車は激しかった。12時間耐久レースとかやって、転んで泥まみれでおまけに血まみれ、**何が楽しいねん**（笑）。

——そのエネルギーはどこから湧いてくるんですか？

岡本　優越感でしょ、やっぱり。ふだんからマメに練習してると、上り坂もけっこう速いわけね。でも死にそうに登っているやつがいるわけですよ、そいつの横をスイスイ登りながら「大丈夫か？ がんばれ！」って息も切らさず声をかけるわけよ。どう考えてもそいつが練習不足なだけなんやけどね（笑）。**イヤな性格なんですよ**（笑）。

——岡本さんの中でのゲーム作りは、それらの遊びとはどんな関係にあるんでしょうか？

岡本　こう言っちゃなんですけど、ボクの場合**遊びってゲームを作るうえでのリサーチですね**。

——すべて仕事とも言い換えられる？

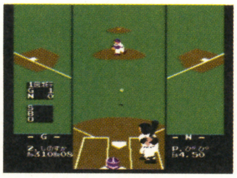
岡本　そういう意味では24時間仕事のことを考えてますね。寝てるときでも枕もとに紙と鉛筆がおいてありますから。イイことを思いついたら、必ずメモする。それは仕事といえば仕事ですよね。**『少年ジャンプ』読んでるときでも「これは仕事だ！」って言い切りますね**。



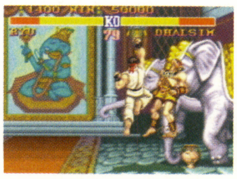
——言ったもん勝ちだ（笑）。ところで岡本さんがテレビゲームを作っていく中で楽しみってなんですか？

岡本　ボクがルールブックじゃないですか。言い換えれば、創造主なわけですよ。ゲームというフィールドを自由につくれる。特性として**ゲームってフィールドが限られているんです**よね。テレビゲームの場合だとインターフェイスがモニターとコントローラーだったり。隠れんぼでいうと公園の中だけとか。かくれんぼをやっていて「ぼくは金持ちだからフランスに逃げてました」ってことになったらゲームとして成り立たないでしょ。だからゲームには絶対に限られた空間が必要なんですよ。

——ルールですよね。



※2『ファミスタ』
1986年にナムコから発売された野球ゲームの名作。現在の野球ゲームのフォーマットをつくりあげたともいえる。実在の選手を解析したデータや"流し打ち"などのテクニカルなプレイがファンを魅了した。シリーズは1994年までの8年間にわたって、毎年発売された。



※3 "昇龍拳"
カプコンの名を世に知らしめ、社会現象にまでなった人気格闘ゲーム『ストリートファイター』シリーズの代名詞的"必殺技"。人気キャラクターリュウとケンの必殺技で飛び道具である"波動拳"とのコンボが有名。テレビのコマーシャルでの「昇龍拳！」のセリフで大ブレイク？



努力がむくわれるネットワークゲームにしたい。



岡本　限られた空間の中で決められたルール。右にレバー入れたら右に歩くとか。昇龍拳(※3)コマンドを入れたら昇龍拳を撃つとか。そしてみんながボクの創った世界で楽しんでくれる、っていうのがたまらなくうれしいからゲーム作りはやめられないんでしょうね。ミニチュアな世界が作れるでしょ。その**楽しい箱庭の創造主になれる**。みんなも喜んでくれる。最高に楽しいじゃないですか。

――それが岡本さんのゲームづくりのひとつの動機ということなんでしょうか。でもそれが飽きないっていうことは、毎回毎回……。

岡本　違う世界を作れるじゃないですか。ようするに毎回違う箱庭を作っているわけですよ。それは楽しいですよ。失敗しても**箱庭ダッシュ、箱庭ダッシュターボとか**直せるわけです。ボクの世界を新しく直したから見てくれってカンジで。人間はそうはいきませんけど。かみさんはアップグレードできないし(笑)。

――(笑)

岡本　毎回同じものを供給し続けるよりも、ほんとは違うジャンルで供給し続けたいですね、そのカテゴリーにおいては。格闘技という中ではできるだけ大きくパイをとりたいと思うし。今度はボードゲーム(※4)を作ったんですよ。

――はい。



岡本　プレステで。ファミ通PSの評価はよかったですよ。7、6、6、5で24点かな？ **これってクソ**(笑)？

――クソじゃないですよ。

岡本　でも**ゼルダが40点で100万本出たんだから24点なら60万本までいく**よって営業に言っときました(笑)。ボクの持論ってコトで(笑)。でめずらしく自分でハマりましたねぇ、ずーっと遊べますよ。

――どんな感じのゲームなんですか？

岡本　ファミ通には"よくあるモノポリータイプのゲーム"って書かれてましたけど。モノポリーは好きだから、まぁいいかなと。**いたスト(※5)タイプっていわれなくてよかった**(笑)。

――それ以外には何か構想はあるんですか？

岡本　そのあとに続くものですか？ やっぱりネットワーク。いまの日本のインフラ(※6)の中でできるネットワークゲームを考えてますけどね。

――ハードは？

岡本　ん？ あまりいうとネタばれするから。画面を見せられるようになったら、ちゃんと説明します。

――開発度はどのくらいですか？

岡本　まだまだ全然。

――岡本さんの考えるネットワークゲームのポイントってなんですか？



岡本　努力がむくわれるようにしたいです。ちまちまゲームにむかったことが、あとになってすごく効果を発揮するようなしくみ。そのためには、すごくレアなものが世の中に存在して、なんとか手に入れることができるようになっている。あとは合成。『女神転生』みたいなコトをやったり、武器合成できたり。合成することによって、元の能力は維持するけど、カタチが変わっちゃって、元の大切にしてたものがなくなっちゃう。**なくなっちゃうってことが大事**ですね。

――ネットワーク内で、ということですか。

岡本　そうですね。でもソフト自体の値段も安くないと、やっぱり超えられないハードルがあると思うんですよ。せっかくつながってるんだから、遊ぶほうとしてはいろいろやってみたいでしょ？ でもそのたびにお金がかかっちゃう。そのへんは何とかできればなぁ、と思います。

――ジャンルはなんですか？

岡本　**ネットワークゲーム**(笑)。違いますね、カードゲームです。やっぱりレアカードが手に入るようにしたい。あとは、そのカードをオークションに懸けることができたり、ソフトそのものがオークションに懸かったりとかね。

――なるほど、でもネットワークというもので、ゲームが変わりますよね。先ほどの箱庭的なモノが成り立たなくなるかもしれない。ネットワークの先にいるひとりひとりのプレイヤーの不確定な動きっていうのは、ゲームデザインの方法論を根本的に変えてしまうかもしれませんよね。



岡本　あんまりコムズカシイことを考えてるんじゃないんだけど、いま考えているのは、あくまでも最低限のルールを提示して、**遊ぶ側もいっしょになってつくっていく**ようなもの。そのときにオークションにかけて金に変えることもできるし、そういう方向性に伸びるといいな、と思ってるんです。そうしないとネットワークの意味がないと思うし。

――遊ぶほうも参加してゲームを作っていくワケですね。

岡本　そうそう。ゲームの中での遊びの幅をあえて広くする。これって実際に作るのがすごい難しいんですよ。

――予測不可能な部分がいっぱいありますからねぇ。

岡本　そうねえ。

――『カードヒーロー』はどうですか？

岡本　途中までですけど。すっごくイイですよ。まだ11勝

――あれってよくできたカードゲームですよね？

岡本　そうですね。すごく楽しい。



――ほかに新しい試みはありますか？

岡本　あとはどうやって、世界で1枚しかないカードをプレイヤーの手元に渡すかですよね。それを最初から大ブレイクさせることを考えて、ゲームを作りたいですよね。用意してあるんだけど、最後まで誰も手に入らないかもしれない本当の幻のカードとかね。

――オークションは、実際にお金が動くということも？

岡本　そう。その1枚手に入れた人が売りたければね。2000万円って値がつけば、それはそれでいいかなって思います。クワガタ虫みたいなものですよ。1000万とかするじゃないですか。1ミリきざみで値が上がるんですよね。捜そうかな、と思ったもんね。

――(笑)

岡本　**いまの時給よりイイかも知れない**(笑)。大きいクワガタって捜しても、いないんだもんね。

――子供のころはクワガタなんかけっこういましたよね。

岡本　いました、いました。カブト虫を簡単に採れる方法を考えましたよ。天才って言われてました。バナナとパイナップルを切ったものをビニール袋に入れて、焼酎を



※4 "ボードゲーム"
4/13に発売されたプレイステーション用ソフト『ガイアマスター』を指す。決められたターン内に自分の総資産を増やし、勝つことを目的としたボードゲーム。カードバトルによる土地の奪い合いなど、カードゲームの要素もふんだんに盛り込まれているのが特徴。



※5『いたスト』
ファミコンで始めて発売された『いただきストリート』シリーズのこと。サイコロを振ってゴールを目指すスゴロクゲームに、モノポリーの土地売買交渉を加えたボードゲーム。計算が複雑な、株売買という要素を加えた点がさらにゲームをおもしろくしている。

※6 "インフラ"
インフラストラクチャーの略。国家・社会などの経済的存続に必要な基本的施設。ここでは電話回線を使用したネットワークに必要な施設を指す。日本は欧米に比べてインターネットに関するインフラが10年遅れているといわれている。

入れて、日の当たるところに置いて発酵させるわけ、酒とフルーツで。ものすごくいい香りがするの。これをストッキングの中に入れて、前の日の夕方にカブト虫がよってきそうな木にぶら下げておくでしょ。すると、朝5時ごろに臭いにつられて来たカブト虫がやってくる。

——ほほう。

岡本　みんなは朝5時とかに一生懸命採りにいくの。ボクは日が昇って10時ごろにのんびり採りに行く。クワガタ虫やカブト虫がストッキングにイッパイ引っ掛かってる(笑)。バカですよね、虫って。

——岡本さん、敵をよく知ってますね。

岡本　楽して儲ける方法を考えてましたからね。1ヵ所じゃなくって、何ヵ所もやるんですよ。あとはワナを仕掛けて鳥を取ったり、拳銃みたいなものをつくったり(笑)。

——すごい地域ですね。めちゃくちゃ楽しそうですね。

岡本　たまらなく楽しかったですね、毎日がね。

——いたずらし放題ですね(笑)。

岡本　どんな悪いことも全部しましたね。小学校2年生のときは、空き巣で捕まりましたからね。

——（笑）御用。

岡本　まあつまらないことなんですけどね。ボクの水晶を盗んだ友だちがいたんで、そいつがいないときにそいつの家に忍び込んで。

——ホントに御用ですね。

岡本　すでに**7歳で前科一犯**。早い!(笑)

——かなり無茶しましたね。ガキ大将だったんですか?

岡本　どうですかねえ。ガキ大将っていっても、家と家との間が遠いんで、なかなか友だちが集まらないんですよ。隣の家の亀井くんの家まで4キロありますからね。

——4キロ……。



岡本　日が暮れたら、**泣いて帰りますから亀井くん**（笑）。山だから真っ暗でね。街灯が4キロで1個。「遊びすぎちゃったよぉ〜」とか言って、泣きながら歌をうたって帰るんですよ、「♪かーらーすー」とかね(笑)。

——おもしろすぎる(笑)。

岡本　子供のとき覚えた街灯のない山道を歩く方法。木が茂っているんだけど、上見て歩く。すると木が茂っていないところから、ちょっとだけ空が見える。月が出てなくてもだよ。その明るいところに沿って歩くと、うねっている道を4キロ、崖から落ちないで道の真ん中を歩いてられる。

——生活の知恵ですね。



岡本　なんていうの、**根っからシティボーイだから**(笑)。田舎のこと、よくわからないんだけどさ(笑)。田植えの最中に、「うなぎー」とか言って田んぼの中であばれてみたり。悪いことはひととおりやりましたね。うなぎが田んぼで取れてましたもんね。

——田うなぎ、ってやつですか?

岡本　普通のうなぎですよ。どじょうじゃないです。もちろん食べれますよ。川から水引いてたからでしょうね。

——なるほど。

岡本　当時はカエルとかいっぱいいたし、農薬とかを使ってなかったんですね。楽しかったですよ。で、稲刈りが終わったら、ワラが山積みに田んぼの中に置いてあるんですよ。そこでさあ、ワラを干していた木があるじゃないですか。あの木を持っていって、足場を組んで、そこの木からバック宙の練習とかしてました。

——なんでも遊び道具ですね。

岡本　あとは御神木といわれている木の上に、小屋を建てたりとか(笑)。そういうのをしょっちゅうしましたよ。

——シャレになってませんね(笑)。



岡本　近所のおじさんに子供のときに言われた言葉は、「ちょっとぐらい悪いほうが大物になるから。**ちょっとぐらいやで**」って(笑)。“ちょっとぐらい”をやたら強調してました。

——お話ずっとうかがってて、想像を絶するいろいろなことがありますけど。

岡本　**ボクの中では普通だったんですけど**ねえ(笑)。レバノンの子供たちが銃を持っているのと同じように、ボクたちも銃を持ってましたからねえ(笑)。

——普通はみんなメンコを持っているとか。

岡本　そうそう。メンコも持っていましたよ、もちろん。日本酒のフタも集めましたし。普通のコと同じこともやってましたよ。時代が違うんです。あとは、釣りですね。

——基本ですね。

岡本　エビなんかも、川でも採れるんですよ。子供ながらに、エビを採る方法を知ってましたからね。エビは必ずバックするじゃないですか。後ろから網を持っていって、前から追い立てる。ね、簡単でしょ。

——川にエビがいるのがすごいですね。

岡本　遊びにいって、昼は河原で勝手に焼いて、エビ食ってるの。「菌があるからダメなんだよ」って親に注意されても、知ったことかって食ってましたね。

——子供には関係ないですからね。

岡本　釣りはよくしてましたね。釣りで一番釣ったときは、タイを1日に何十枚も上げたことがありましたね。台風の翌々日かな、タイの養殖網が破けちゃって。

——（笑）それ犯罪だ!

岡本　**入れ食い、入れ食い、**とか言いながら。

——たまったもんじゃないですね。

岡本　漁師さんはね。釣れない日は、投げ釣りでハマチの養殖網をねらう(笑)。今日はハマチだ! と家に持って帰るんですけど、**誰が見ても養殖ハマチ**(笑)。自転車の後ろでハマチがビチビチ暴れる(笑)。

——ハトヤ温泉みたいですね(笑)。

岡本　そんなのばっかりでしたね。友だちの家の池の鯉を釣って帰ったり。

——そのころハマチ釣ったり、鯉を釣ったり、虫取ったり、今やっていることとなにか関連しますか?



岡本　自然が相手だったんですね。バカ相手ですよ、鳥はバカだし、魚はバカだから。擬似餌にすぐひっかかる。ゲーム作るのは、自然が相手じゃなくって、人間が相手なんで。**子供たちはバカじゃないですよ**ね、すごく知恵があるんで。自然を相手にする場合には自分が優越感に浸るわけでしょ。ボクのワナに引っ掛かったって。賢いやつ相手にボクのワナに引っ掛かって遊んでもらわなきゃならないわけですから、ボクの箱庭に来て遊んでいってもらわなきゃいけない。箱庭は世界に何百、何千とあるわけですから。それでも岡本さんが作ったものがいいよね、と言ってもらうためには、ものすごく考えて、**彼らが何を欲しがっているのかをずーっと考えていますね**。

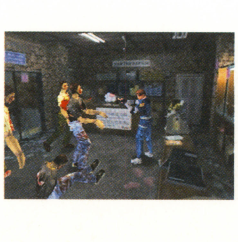
——何が大事ですか?

岡本　リサーチですね、ボクの中では。マーケティングが一番大事ですよね。リサーチ込みのマーケティング。だから、みんなが欲してないものを作ってもしかたがない。みんなが欲しているもの、っていうキーワードをずーっと捜してますよね。

——それは数字としてというよりは肌で。



みんなが欲しているもの、というキーワードをずーっと捜している。



※7『バイオハザード』シリーズ
“サバイバルホラー”という新ジャンルを確立した、大ヒットホラーゲーム。1996年発売された『バイオハザード』のシナリオをもとに展開されるシリーズの総販売数は480万本を超える。2000年1月に『バイオハザード2』がニンテンドウ64に移植された。



岡本　両方ですね。数字としてはさらに欲しいですね。数字っていうのは、料理では白菜であったり、豚肉であったりという**材料なんですよ**。加工の仕方で全然違う流れになるんですよ。例えば、『バイオ1』が150万本、『バイオ2』が230万本、『バイオ3』が150万本。150、230、150、っていうのをどう読むかっていうのが、ものすごく難しいわけですよ。で、『バイオハザード』(※7)っていう新しいゲームができて150万本。でピークを迎えて、落ち目なんですよ、っていうわけ、プロはなぜか。違うって。『バイオハザード1』のときには、ちまちま売れてものすごく評判がよかった。『バイオ2』のときはバブルで本来は買わないヒトまで80万人余計に買ってくれた。だから本来の実力っていうのは、『バイオハザード』は150万本。これにバブルの80万本がついてる、と。だからパイは最初から最後まで変わっていない、というのがボクの見方。つまり調理の仕方なんで、それを間違えないように、自分のセンスを磨いているんですけどね。だから、『コード・ベロニカ』が40万本ちょいしかいってないですけど、別に落ちたんじゃなくって、ハードが違うからでしょうって。あの出来の『バイオハザード』のシリーズが40万本で終わるとは思っていないですよ。

――じゃあ、『バイオ0』(※9)は?



岡本　……え?

インタビュアー／編集部　加藤克明、堤俊浩
2000年3月28日 大阪カプコン本社にて収録

巻頭クロストーク連載

あそぶのうみそ　そのなな

おかもと岡本 吉起よしき

株式会社カプコン常務取締役。『ソンソン』『1942』『サイドアームズ』などのディレクションを務めたのち、『ファイナルファイトシリーズ』や『スト「シリーズ』を指揮。現在は次世代プロデューサーの育成に力を注ぐ。愛媛県生まれ。





※8『バイオ0』
バイオハザードシリーズ初のニンテンドウ64オリジナルシナリオ。第1作『バイオハザード』前のエピソードで、シリーズ全体の謎に迫る。

64+ MONTHLY DATA

2000.06

売り上げ TOP10

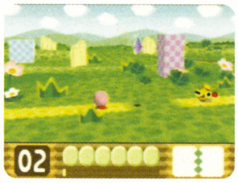
●集計期間● 2000年2月28日～2000年4月2日

1 星のカービィ64

↗ −　NEW

347,586本　累計347,586本

任天堂
2000年3月24日
6,800円



吸い込んだ敵の能力を自分に取り入れることができるカービィ。今回はコピーしたふたつの能力をかけ合わせて、新たな能力を生み出す"能力ミックス"が加わった。

2 ポケットモンスター 金・銀

↘ 1

189,406本　累計5,238,698本

任天堂
1999年11月21日
各3,800円



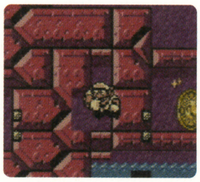
毎月1位をキープしてきた『ポケモン金・銀』だったが、ニンテンドウ64用ソフト『星のカービィ64』の登場により、発売から5ヶ月にしてついにランクダウン！

3 ワリオランド3 不思議なオルゴール

↗ −　NEW

93,909本　累計93,909本

任天堂
2000年3月21日
3,800円



アクションパズルゲームとして人気の高い『ワリオランド』シリーズの最新作が登場！洞窟のオルゴールに閉じこめられたワリオを操り、無事に脱出させるのが目的だ。

4 パワプロクンポケット2

↗ −　NEW

75,936本　累計75,936本

コナミ
2000年3月30日
4,500円



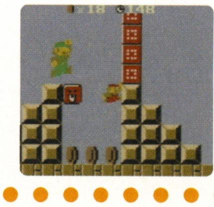
サクセスモードがいつでもプレイできる『パワプロクンポケット』の続編。プロ野球界きっての弱小チーム"ドリル　モグラーズ"に入団した主人公を育て上げよう！

5 スーパーマリオブラザーズ デラックス

↗ −　NEW

71,341本　累計71,341本

任天堂
2000年3月1日
1,000円 ニンテンドウパワー書き換え専用



あの名作アクションゲーム『スーパーマリオブラザーズ』がゲームボーイソフトになって帰ってきた！　オリジナルゲームだけでなく、新モードも多数用意されているぞ。

※売り上げTOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。 左から今月の順位、先月の順位、タイトル、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。累計販売本数の色は、緑が10万本以上、オレンジが50万本以上、赤が100万本以上を表しています。

6 ↘2

トレード&バトル カードヒーロー

任天堂 2000年2月21日 3,800円

53,968本

累計123,449本



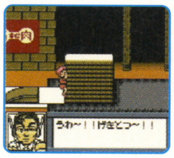
7 ↘6

筋肉番付GB ～挑戦者な君だ！～

コナミ 1999年11月25日 4,500円

44,458本

累計125,825本



8 ↗－ NEW

RPGツクールGB

アスキー 2000年3月17日 4,800円

42,922本

累計42,922本



9 ↗－ NEW

ハムスターパラダイス2(ちゅー)

アトラス 2000年3月17日 3,980円

33,299本

累計33,299本



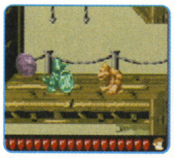
10 ↘3

ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング

任天堂 2000年1月28日 3,800円

31,672本

累計140,887本

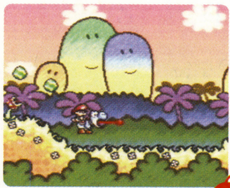


読者が選ぶNP書き換え希望ソフト TOP10

1. 風来のシレンGB～月影村の怪物～・・・11.9%
2. ゼルダの伝説 神々のトライフォース・・・11.3%
3. ポケットモンスター(赤・緑・青・ピカチュウ)・・・11.1%
4. ドラゴンクエストIII そして伝説へ…・・・10.9%
5. ポケットモンスター(金・銀)・・・10.7%
6. ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II・・・10.0%
7. ドラゴンクエストV 天空の花嫁・・・・9.8%
8. ドラゴンクエストIV 導かれし者たち・・・・9.5%
9. ドラゴンクエストVI 幻の大地・・・・8.1%
10. 不思議のダンジョン2 風来のシレン・・・・6.8%

●集計期間● 2000年2月25日～4月7日

今月のピックアップ スーパーマリオヨッシーアイランド



任天堂
1995年8月5日
9,800円

『スーパーマリオワールド』に登場したヨッシーが主人公の、横スクロール型アクションゲーム。キノコ王国に誕生した双子の赤ちゃんが、クッパ王国の魔法使いにさらわれてしまった。ヨッシーたちは、敵の罠をくぐり抜けながら赤ちゃんを救いだそう。従来の『スーパーマリオ』シリーズとは違った、手描き絵画風なやさしいタッチのグラフィックが新鮮だ。

読者が選ぶ期待の新作 TOP10

1. ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)・・・26.3%
2. 不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～(N64)・・18.5%
3. MOTHER3 豚王の最期(N64)・・・12.6%
4. スーパーマリオRPG2(N64)・・・10.1%
5. 実況パワフルプロ野球2000(N64)・・・9.8%
6. バイオハザード0(N64)・・・・9.0%
7. ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ～力の章～(GB)・・・5.4%
8. メタルギア ゴーストバベル(GB)・・・3.1%
9. パーフェクトダーク(N64)・・・2.9%
10. ぬし釣り64 ～潮風にのって～(N64)・・・2.2%

●集計期間● 2000年2月25日～4月7日

NP書き換え TOP10 (スーパーファミコン)

1. ファイアーエムブレム トラキア776・・・任天堂
2. スーパーマリオコレクション・・・任天堂
3. スーパーマリオワールド・・・任天堂
4. ファイアーエムブレム 聖戦の系譜・・・任天堂
5. トルネコの大冒険 不思議のダンジョン・・・チュンソフト
6. ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～・・・アスミック
7. MOTHER2 ギーグの逆襲・・・任天堂
8. スーパーピクロスNP Vol.6・・・任天堂
9. カービィボウル・・・・・・任天堂
10. スーパーボンバーマン3・・・ハドソン

●ニンテンドウホームページより3月分

NP書き換え TOP10 (ゲームボーイ)

1. スーパーマリオブラザーズデラックス・・・任天堂
2. 星のカービィ2・・・・・・任天堂
3. 星のカービィ・・・・・・任天堂
4. ゼルダの伝説DX・・・・・任天堂
5. メトロイド2・・・・・・任天堂
6. ボンバーマンGB3・・・・・・ハドソン
7. メダロット(カブトバージョン)・・・イマジニア
8. スーパー桃太郎電鉄2・・・ハドソン
9. ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠・・・エポック社
10. スーパーマリオランド・・・任天堂

●ニンテンドウホームページより3月分

※読者が選ぶNP書き換えTOP10と期待の新作TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は全解答数を100%としたときの割合で表しています。
※歴代販売本数TOP10は、ファミ通NP編集部が独自に作成したものです。

06

マンスリーニュース＆トピックス

GOSSIP うわさ

この春、ゲームボーイをめぐるふたつの噂が？

この春、ゲームボーイの周辺状況がにわかに騒がしくなっているのだ。まず、任天堂はゲームボーイと携帯電話が一体となった携帯用ゲーム機を、携帯電話機メーカーと協力して開発して、2001年に発売すると発表。これは、8月に発売が予定されているゲームボーイアドバンスや、ゲームボーイカラーと携帯電話とをつなぐ通信アダプターの“モバイルアダプタGB”が仕様変更されたということなのだろうか？

「携帯電話にゲームボーイもしくはゲームボーイアドバンスの機能が組み込まれたもの、というものをイメージしていただくとわかりやすいでしょうか」（任天堂　広報）

どうやら大容量の情報を送受信できる次世代携帯電話に合わせての登場らしいけど、重要なのはどんな遊びができるか、ってことだよね。その辺はどうなんだろう。

「現時点では、どんなサービスやソフトを提供するかという詳細はまったく未定です。ですが、最初の発表で仕様を固定してしまうのではなく、ハード面で対応可能な限り、ソフトによっていろいろな展開をしたいと考えています。通信を使うことで、遊びの範囲や可能性が広がるようなソフトやサービスを提供したいですね」（同）

といううれしい答えが返ってきた。だが、これと同時に、4月に発売が予定されていたモバイルアダプタGBが今秋に発売延期、という残念な報告が。これは、ハードを構成するパーツの供給状況がタイトで、ある程度の販売台数を確保できるまでは発売を見合わせる、と任天堂が判断したため。でも、モバイルアダプタGBと送受信用ソフトを合わせて、1万円以下での発売を目指しているとのこと。期待して待っていよう。

そして、この数日後に飛び込んできたのが、4月5日付の読売新聞が報じた「電子部品の不足のためゲームボーイアドバンスが発売延期」という、ちょっと穏やかじゃないニュース。任天堂からの回答でパーツ不足の話が出てただけに気になるけど、本当なの？

「市場全体で半導体が不足傾向にあるので、そういう話になったのかもしれませんが、いまのところは延期するという話は出てないですよ。価格などの詳細は、5月下旬に発表する予定です」（同）

うーん、そうは言ってもちょっと不安だなぁ。ということで、ゲームボーイカラーの液晶部分を作っているシャープにも問い合わせてみたぞ。

「任天堂さんとは事前に受注数のすり合わせをしていますし、発注から納品までは計画的に進行するものです。短期的な市場動向で納入数が左右されることは、あり得ないですね」（シャープ　広報）

という回答が得られたのでひと安心。さらにシャープは、液晶画面のパーツの生産数量を、今夏をめどに1.7倍に引き上げるとも発表したのだ。この増産計画で、ゲームボーイの月産台数は現在の150万台から250万台となり、より手に入れやすくなりそうだぞ。

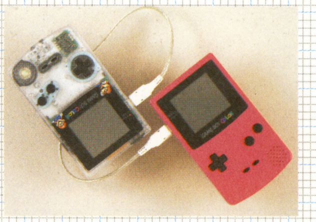
というわけで、どちらのニュースも“大山鳴動鼠一匹”といった結論に終わったのでした。



⬆通信アダプターで同時にアクセスしているプレイヤーどうしでのポケモンの交換、という可能性も考えられるだろう。



⬆カラー液晶の携帯電話が大人気で、液晶画面の生産が追いつかない、ということも火種になっていたようだ。



⬆ゲームボーイカラーの2.3インチTFTカラー液晶は、ほかに流用のきかない専用パーツなのだ。シャープさんに感謝。

INFORMATION 情報

欧米でドルフィン発売延期

3月13日、ニンテンドウ・オブ・アメリカ（NOA）は、欧米におけるドルフィンの発売を2001年前半に変更すると発表した。延期理由は「ハードの発売に合わせて、さまざまなジャンルに渡る良質なソフトを提供する必要がある」、つまりソフトがソフトの開発が遅れ気味ということらしい。海の向こうの話とはいえ、日本国内でのドルフィンの発売日に影響が出たりしないかが気になるところ。

「現時点では“年内発売”で準備を進めています。8月のスペースワールドでハードか、もしくは映像での出品を行いますよ。それが世界初のお披露目になりますね」（任天堂 広報）

ドルフィンの登場を待ちこがれているみんなも、これで安心して待てるんじゃないかな？

News Headline
2000-03-10～2000-04-10

03-10
●マイクロソフト社、家庭用ゲーム機「X-Box」を発表
●日本アカデミー賞において『鉄道員（ぽっぽや）』が9部門で最優秀賞

03-11
●Jリーグ1stステージ開幕

03-12
●F1開幕戦オーストラリアGP決勝は、フェラーリがワンツー・フィニッシュ。3年ぶりに復帰で注目されたのBAR・ホンダは4位と6位。

03-13
●任天堂、欧米でのドルフィンの発売を2001年前半に延期を発表

03-14
●ドイツ・フランクフルト市空港税関で、PS用ソフトの海賊版11万6000枚（約2.5トン）のCD-ROMを押収。市価換算は1050万マルク（約5億6000万円）

03-15
●日本代表と中国代表との国際親善試合「キリンビバレッジサッカー2000」は0-0で引き分けに終わる
●iモードの契約者数が500万件を突破

03-16
●横綱若乃花、現役引退を表明

03-18
●東京おもちゃショー開幕

03-19
●台湾の総統選挙の開票が行われ、前台北市長である民進党の陳水扁（ちん・すいへん）氏が選出される

03-21
●セガ、iモードでの情報配信「セガ・モード」をスタート

03-22
●高速増殖炉原型炉「もんじゅ」を巡る民事、行政の各訴訟はすべて棄却され、住民側の全面敗訴となる

03-23
●米Indrema社、Linuxをベースとしたゲームマシン「Indrema L600E」を発表
●カプコンは京セラ、DDIポケットの協力を受け、PHS を利用したネットワークサービスの展開を発表
●米Rambus社は、同社が保有する半導体メモリーに関する米国特許を侵害したとして、日立製作所とセガ・エンタープライゼスをITC（米国際貿易委員会）に提訴。ドリームキャストの米国への輸入と販売の差し止めも求めた

03-24
●東武鉄道春日部操車場で、回送電車が車止めを乗り越えて暴走。町道を横切り、民家の庭先の軽自動車にぶつかって停止

03-25
●出場校32校による第72回選抜高校野球大会が開幕

03-26
●中京競馬場での第30回高松宮記念（芝1200メートル、G1）でキングヘイロー（柴田善臣騎手）が優勝
●大相撲春場所千秋楽で、東前頭14枚目の貴闘力（二子山部屋）が関脇の雅山を破り、幕尻としては史上初の優勝
●F1ブラジルGP決勝は、M.シューマッハー（フェラーリ）が開幕戦に続き2連勝
●TBSのテレビドラマ「ビューティフルライフ」最終回の視聴率が41.3パーセントを記録（ビデオリサーチ社調べ）。瞬間最高視聴率は47.1パーセント、全11回の平均視聴率は32.3パーセント
●第72回アカデミー賞で、『アメリカン・ビューティー』が作品賞、監督賞、主演男優賞、脚本賞、撮影賞の5部門を獲得

03-27
●ロシア大統領選でプーチン大統領代行兼首相が当選

誌面のリニューアルとともに、今月号からニュースページが始まります。ゲーム業界の話題から社会動向、さらにはちょっと気になる情報まで、ここを読めばいろんなことがわかっちゃうかも!?

EVENT イベント

東京ゲームショウ2000春 幕張メッセで開催

3月31日～4月2日、千葉市・幕張メッセにおいて、CESA（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）が主催する日本最大級の展示会"東京ゲームショウ2000春"が開催された。3日間の来場者数は13万1708人（主催者発表）。プレイステーション2用ソフトは開発序盤ということで出品数も少なく、隠し玉的ソフトも少なかったが、会場のゲームファンたちは、『ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち』や『バイオハザード0』などを熱中してプレイしたり、ステージイベントを楽しんだりしていたぞ。ちなみに、ニュース班が今回のショウでとくに注目したのは、ゲームボーイ用の通信アダプターに対応したコナミの『ビートマニアGB ネットジャム（仮）』や、ドリームキャストのネットワーク対戦など、通信を利用したソフト。早ければ今秋あたりからブレイクしそうな予感も!?



⬆コナミの隠し玉『ビートマニアGB ネットジャム（仮）』。メッセージを曲に乗せて送ることができるらしい。楽しみだね。


⬆いまやゲームショウ名物!? 今回も、会場直後から入場を待つ大勢のファンが、長い行列を作っていたのだ。


⬆カプコンブースでは『バイオハザード0』がプレイできた。ちなみに、開発度は20パーセントとなっていたぞ。

ネットワークでゲームの世界が広がるか？

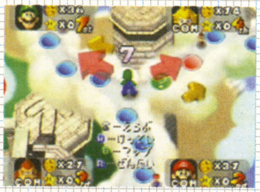

⬆ドリームキャストのブースでは、競走馬育成ゲーム『ダービー馬をつくろう』など通信対応ソフトが多数出展されていた。


⬆ワンダースワンとNTTDoCoMoの携帯電話のアダプター"モバイルワンダーゲート"。フォルムが魅力的だ。

HAPPENING 事件

マリオがこどもにケガさせた？

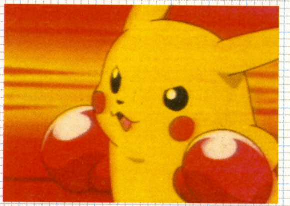
ニューヨーク法務局は米国時間の3月8日、ニンテンドウ64用ソフト『マリオパーティ』を所有し、希望者にけが防止用の手ぶくろを配布することで米任天堂と合意したと発表した。ゲームに熱中するあまり、手のひらで3Dスティックをぐるぐる回して水ぶくれができちゃう、という日本ではおなじみ（？）の光景が理由らしいんだけど……ちなみに法務局が算出した配布費用は総額8000万ドル、日本円換算でなんと約86億円!! アメリカではちょっとしたことでも訴訟を起こすのがお国柄とはいえ、これにはちょっとビックリだよね。


⬆みんなで遊ぶと燃えまくっちゃうゲームなんだけど、程度ってものもあるし。ほどほどにしましょう。

HAPPENING 事件

ポケモンが欧州で法律違反!?

欧州でもアニメが大人気の『ポケモン』だけど、スウェーデンのテレビ監視団体代表が、「幼児向け広告を禁止する法律に違反する」とコメント。「テレビを見た子供が、ポケモングッズを欲しがっちゃうんだけど、番組そのものが広告なんじゃないの？」ということらしい。地元紙での地域的な話題とはいえ、いろんな見かたがあるもんです。


⬆うーん、これが法律違反って言われてもねぇ……そのかわいらしさも罪、ってことなのかな!?

03-28
●バンダイと米国の大手通信機器メーカーであるルーセント・テクノロジー、ワンダースワンと「ワイヤレス ワンダーゲート」（仮）によるネットワークサービス実施のための各種支援の協力に合意
●任天堂、セガ・エンタープライゼスの米国法人と、エレクトロニック・アーツの3社が、著作権法に違反して不当にコピーされたゲームソフトなどをサイト上で販売したり競売にかけたとしてヤフーを提訴
●iモード、約3時間に渡って使用不能に

03-29
●SCEは、PS2本体の出荷済み125万台分のプログラム起動ソフトを回収、代替ソフトと交換すると発表
●国内で5例目となる脳死移植手術が行われる。心臓が10歳未満の男児に、左右の肺も2人の患者に移植
●日本で初の米大リーグ公式戦が行われ、ニューヨーク・メッツとシカゴ・カブスが激突、5—3でカブスが勝利

03-31
●有珠山が23年ぶりに噴火、噴煙の高さは2,700メートルに達し、火砕流も発生
●プロ野球セ・リーグ公式戦開幕
●アイドルグループのSPEEDが解散
●ボトムアップが破産申し立て

04-01
●プロ野球パ・リーグ公式戦開幕
●米司法省と19州がマイクロソフトを相手取って起こした反トラスト（独禁法）訴訟で、両者間の和解交渉が決裂
●介護保険制度スタート

04-02
●小渕首相が脳こうそくで緊急入院

04-03
●NY株式でナスダック株が急落。下げ幅は史上最大

04-04
●第72回選抜高校野球大会、5年ぶり5回目出場の東海大相模（神奈川）が智弁和歌山（和歌山）を4—2で破り初優勝を飾る
●デトロイト・タイガース野茂英雄投手が、対アスレチックス戦で日本人初の米大リーグ開幕投手として先発出場、7—4で今季初勝利

04-05
●DDI、KDD、日本移動通信（IDO）3社が、10月1日の合併に向け契約書を締結
●デジキューブのドアに銃弾2発が撃ち込まれる
●CD製作・販売会社エイベックスが約2億7,000万円の申告漏れを指摘される
●衆参本会議で森喜朗・自民新総裁を第85代首相に指名

04-06
●米バイオテクノロジー企業のセレラ・ジェノミクス社、人間の全遺伝情報（ヒトゲノム）の読み取りをほぼ終了したと発表
●携帯電話・PHSの加入者数が一般電話を追い抜く

04-07
●東京ドームでの新日本プロレス小川直也—橋本真也戦は、必殺のSTO3連発で15分9秒、小川が橋本を下す

04-09
●女子柔道の第23回全日本選抜体重別選手権大会で田村亮子が10連覇
●阪神競馬場での第60回桜花賞（芝1200メートル、G1）でチアズグレイス（松永幹夫騎手）が優勝
●F1サンマリノGP決勝、M.シューマッハー（フェラーリ）が開幕3連勝
●オーガスタナショナルGCでの第64回マスターズ・トーナメントで、フィジーのビジェイ・シンが10アンダーで初優勝

06 マンスリーニュース＆トピックス

一般報道も巻き込んでのヒートぶりを見せたPS2の発売熱も冷めないうちに、パソコン業界からあらたな据え置き型ゲーム機が参戦を表明。第X次ゲーム機戦争の結末やいかに!?

TOPICS トピックス

新機種戦線は混乱模様？ 最後に笑うのはどこだ!?

一般の新聞やニュースなどで大々的に報道されたプレイステーション2の発売。それから1週間も経たないうちに、パソコン用OS「Windows2000」などで知られるマイクロソフト社がニューマシンを送り込んできた。それが、3月10日に都内での記者会見で大々的に発表された"X-Box"（仮称）である。さらに3月22日、アメリカのIndremaというメーカーが、やはりパソコン用のOSであるLinuxをベースとしたゲーム機"Indrema L600E"を発表。これらを迎え撃つ日本のマシンはプレイステーション2を筆頭に、年内に発売が予定されているドルフィン、そして"こなれてきた"ソフトが揃いつつあるDC。まさにコンシューマーゲーム機戦争再ぼっ発、といった雰囲気が漂っている。はたして、この戦いの行方はどうなるのだろうか？

X-Box

公表されたスペックによると、画面の表示能力は毎秒3億ポリゴンと、プレイステーション2の約4倍の性能を誇る。コナミがソフト開発を表明しているほか、大手ソフトメーカーから歓迎ムードのコメントも聞かれる。ちなみに下に掲載したマシンは奇抜なデザインだが、これはデモンストレーション用で、実際の製品ではない。



⬆X-Boxのデモ映像より。非常に滑らかな動きに、会場からは感嘆の声も。

黒船来襲！

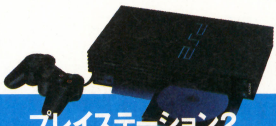


⬆Indrema社のHPより。じつはかなりひっそりと発表がなされていたのだ。

Indrema L600E

同社のホームページの画像で見る限りでは、かなりパソコン寄りの外観をしているようだ。メーカーサイドは3Dゲームに特化したデジタル家電、という位置付けを狙っているようだが、その実力のほどはまったくの未知数。本体価格の設定やLinuxというOSの存在の活用次第では、台風の目となるか？




X-BOX	INDREMA L600E	ドルフィン（仮称）	プレイステーション2	ドリームキャスト
●おもな仕様 CPU：600メガヘルツ x86互換CPU メモリー：64メガバイトRAM グラフィック：300メガヘルツ　3Dグラフィックスプロセッサー X-chip その他：8ギガバイトハードディスクドライブ、4倍速DVDドライブ	●おもな仕様 CPU：600メガヘルツプロセッサ メモリー：64メガバイトRAM グラフィック：3D HWアクセラレーター その他：2/8/30/50ギガバイトハードディスクドライブ、USBポート×4、ワイヤレスキーボード	●おもな仕様 CPU：400メガヘルツ　IBMカスタム・プロセッサー"Gekko" メモリユニット：高速DRAMテクノロジーメモリバス その他：DVD-ROMドライブ	●おもな仕様 CPU：128ビット"Emotion Engine" メモリー：32メガバイト(ダイレクトRDラム) その他：DVD-ROM4倍速ドライブ、iLINK端子×1、USB端子×2、PC CARD差込口(TYPEIII)×1	●主な仕様 CPU：200メガヘルツ 128ビット"SH4" メモリー：メイン16メガバイト グラフィック：PowerVR2 DC その他：GD-ROMドライブ、Microsoft® Windows® CEカスタムバージョンOS搭載
●通信機能 ネットワーク：100メガbpsイーサネット	●通信機能 100メガバイトbpsイーサーネットポート	●通信機能 詳細は未定だが、ネットワーク機能が標準装備される予定	●通信機能 現時点では未定だが、高い拡張性を持つPCカードスロットを装備	●通信機能 33.6Kbpsモデムを標準装備（リムーバブル方式）
●発売日　2001年秋	●発売日　2000年	●発売日　2000年	●発売日　2000年3月4日	●発売日　1998年11月27日
●価格　未定	●価格　未定	●価格　未定	●価格　39,800円	●価格　19,900円
●URL http://www.xbox.com/	●URL http://www.indrema.com/servlet/site	●URL http://www.nintendo.co.jp/	●URL http://www.scei.co.jp/ps2/	●URL http://www.sega.co.jp/dreamcast/

迎撃する日本艦隊！

混戦を制する最有力候補は、やはりプレイステーション2だろう。だが、初期出荷分125万台について発覚した不具合もさることながら、絶対的なオリジナリティを持つキラーソフトがないのは痛い。真価が問われるのはもうしばらく先のことになるだろう。ドリームキャストは、発売から1年半近く経っているため、スペック面でやや見劣りがする部分もある。だが、開発技術がこなれてきた時期に入ってきたこともあり、ここにきて"遊べる"ソフトがかなり充実してきている。ただ、マニア向けのマシンと思われているところがネックだ。ドルフィン（仮）がそのベールを脱ぐのは今夏で、本体の発売は今年中という話だが、その実力はまったくの未知数。少数精鋭のソフトラインアップもさることながら、発売時期の日本の景気状況が勝敗を左右する要素となりそうだ。



⬅3月4日のこの熱気をどれだけ持続できるかがカギ。



⬅ドリームキャストは世界規模での通信対戦を実現。

乱戦を制するのは果たしてどのハードか？

最後に、今回の記事で取り上げた5台が勝利を収めるための方程式を予想してみよう。X-BoxとL600Eだが、『Diablo』や『Ultima Online』など、ネットに特化したソフトを前面に押し出せば、一気に火がつく可能性を秘めている。対する日本のハードだが、まず唯一の現行勢力であるドリームキャストは、開発に慣れたクリエイターが質の高いソフトをコンスタントに送り出し、通信対応ソフトを強化してくれれば、盛り返せるのではないか。プレイステーション2は、現在の熱が冷めないうちに一般のプレイヤーに受けるソフトを出せば、他を大きく引き離せるだろう。残るドルフィンは、ソフトの質を追求してタイトル数を絞り込む、という姿勢を貫くことで、「ウサギとカメ」のカメのように最後に勝ち残る、という図が考えられる。現時点ではプレイステーション2が一歩先行しているようだが、このまま魅力的なソフトが出なければ、あっさり逆転されることは大いにあり得るのだろう。

先取り Next Month & Another Information

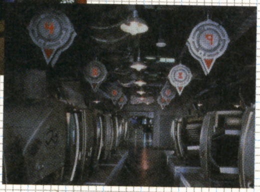
ゴールデンウイークの予定はもう決まった？ もしまだなら、ここで紹介したアトラクションに出かけたり、カレンダーにあるソフトで遊んではいかが？

ソニーが手がけた「メディアージュ」がオープン！

4月21日、新しい都市型エンタテインメント施設「メディアージュ」がお台場にオープンする。ソニーの最新技術を駆使した13の映画館をはじめ、レストラン、ソニープラザなどがあるが、中でも見逃せないのが、5階にあるゲームゾーン「エアタイトガレージ」。通信対戦型の『バッドランズ』や『クアテルニア』、バーチャルボウリングなど、映像や通信を使った最先端のゲームを楽しむことができるぞ。さらに、この施設ではナムコの新しいミュージックアトラクション「スターアドベンチャー」もある。これは、自分の分身となるポケットステーション内蔵の携帯アイテムを持ち、"作詞"や"作曲"などに挑戦してスーパースターに育て上げる、というもの。これはもう行くしかないよね!!



⬅4チーム対抗の通信対戦アクションシューティング『クアテルニア』。



➡こちらは通信対戦型ライドシミュレーション『バッドランズ』。

問い合わせ先
東京都港区台場1−7−1　03−5531−7800
http://www.mediage.co.jp/

まだあるナムコのアトラクションイベント！

ナムコは、上で紹介したメディアージュのほかにも、ゴールデンウイークに向けてアトラクションイベントを用意している。まず、池袋サンシャインシティの「ナムコ・ナンジャタウン」では、参加者が街で起こった珍事件を解決していく人気のアトラクション「新・のら猫ナジャヴの事件簿」の新シナリオが4月29日からスタート。また4月29日から5月7日まで、ラスベガスのマジシャン「THE LARAMORE'S」によるマジックショー「ナンジャ・イリュージョンシアター」が開催される。さらにこれと同じ期間、東京・二子玉川の「ナムコ・ワンダーエッグ3」では、フランスのサーカス団「シルクバロック」のアクターによる「ストリートサーカスフェスタ・ファイナル」が行われるぞ。



⬅"美人怪盗バラマント"シリーズの第3話で、完結編となるのだ。



➡ワンダーエッグ3は残念ながら今年の12月31日で閉園。急ごう！

ナムコ・ワンダーエッグ3問い合わせ先：03−3700−3451
ナムコ・ナンジャタウン問い合わせ先：03−5950−0765

ハル研が設立20周年！

『星のカービィ64』や『スマッシュブラザーズ』、『MOTHER2』などの開発でおなじみのハル研究所が、今年の2月で設立20周年を迎えた。浮き沈みの激しいゲーム業界において、20年間に渡ってコンスタントに良質な作品を作り続けるのは、とても大変なことなのだ。そこでひとつ、読者に向けてよろこびのコメントをお願いします。

「いつも応援ありがとうございます。ハル研の20年目は"リニューアル"の年。さらにパワーアップするハル研に、これからもどうぞご期待下さい！」(ハル研　広報)

そして太っ腹なことに、20周年ということで、ゲームソフトなど読者プレゼントを20名分提供してくれた！　詳しくは44ページをご覧のうえ、ガンガンご応募ください。

"ド解戦"ショー堂々開催

大阪のインテックス大阪6号館Aゾーン（大阪市住之江区南港北1−5−102）で、4月29日から5月4日まで行われる第24回大阪国際見本市。その特別企画として、西日本初の本格ゲームイベント「おおさかゲームまつり」が開催される。その中の5月3日の16時〜16時半、メインステージにおいて『巨人のドシン』関連イベント「『解放戦線』制作同盟"ド解戦"」のショーが行われるぞ。『巨人のドシン』ファンはもちろん、ゴールデンウイークの予定が決まっていないなら、ぜひ見に行こう！

なお、ファミ通各誌を持参すると、入場料（当日大人：1000円、小人（小・中学生）：500円）が20パーセント割引になる。詳しいお問い合わせは、OITFアミューズメントゾーン実行委員会（06−6371−3148）まで。

Monthly Calender
04-21 〜 05-31

04-21(Fri)	東京お台場にメディアージュオープン
	井出洋介の麻雀塾(N64)
	バックスバニー クレイジーキャッスル4(GB)
	バーガーパラダイス(GB)
	ディノブリーダー4(GB)
	ドラえもんのクイズボーイ(GB)
04-22(Sat)	F-1 GRAND PRIX イギリスGP
	K-1 MILLENIUM2000 大阪ドーム
04-23(Sun)	
04-24(Mon)	
04-25(Tue)	
04-26(Wed)	
04-27(Thu)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)
	ハンター×ハンター〜ハンターの系譜〜(GB)
	メタルギア Ghost Babel(GB)
04-28(Fri)	バスラッシュ(N64)
	ロードランナードムドム団の野望(GB)
	パズルボブル4(GB)
	大工の源さん〜カチカチのトンカチがカチ〜(GB)
	競馬場へ行こう!ワイド(GB)
	麻雀女王(GB)
	DXモノポリーGB(GB)
	漢字DEパズル(仮題)(GB)
	Jリーグエキサイトステージタクティクス(GB)
	ご金魚物語(GB)
	フェレット物語 ディア・マイ・フェレット(GB)
04-29(Sat)	みどりの日
04-30(Sun)	天皇賞・春(芝3200メートル) 京都競馬場
05-01(Mon)	PRIDE GRAND PRIX 2000 東京ドーム
05-02(Tue)	
05-03(Wed)	文化の日
05-04(Thu)	国民の休日
05-05(Fri)	こどもの日　新日本プロレス 福岡ドーム大会
05-06(Sat)	
05-07(Sun)	F-1 GRAND PRIX スペインGP
	NHKマイルカップ(芝1600メートル) 東京競馬場
05-08(Mon)	
05-09(Tue)	
05-10(Wed)	
05-11(Thu)	
05-12(Fri)	ソウルゲッター〜放課後冒険RPG〜(GB)
05-13(Sat)	
05-14(Sun)	
05-15(Mon)	
05-16(Tue)	
05-17(Wed)	
05-18(Thu)	
05-19(Fri)	ゲームコンビニ21(GB)
05-20(Sat)	
05-21(Sun)	F-1 GRAND PRIX ヨーロッパGP
	優駿牝馬(オークス)(芝2400メートル) 東京競馬場
05-22(Mon)	
05-23(Tue)	
05-24(Wed)	
05-25(Thu)	
05-26(Fri)	タイトーメモリアル CHASE H.Q.(GB)
	タイトーメモリアル BUBBLE BOBBLE(GB)
	ビックリマン2000 チャージングカードGB(GB)
05-27(Sat)	コロシアム2000 東京ドーム 船木優勝×ヒクソン・グレイシー他
05-28(Sun)	東京優駿(ダービー)(芝2400メートル) 東京競馬場
05-29(Mon)	
05-30(Tue)	
05-31(Wed)	

ファミ通64＋（プラス） Nintendo powered by ファミ通

STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　加藤克明
副編集長　宮川 隆
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　秋山 誠／堤 俊浩／中野岳人／渡邉 忍／藤原教弘／坂本達哉／高島 朗
制作スタッフ　宮本大輔
名誉師範　田原誠司
編集協力　永田泰大

ライティング
大美賀隆　糸井重里のバス釣りNo.1決定版！　64
サカタカツミ　ゲームのハテナ　95
金平文宏　ポケモン金・銀64+放送局　99
チョップ　特集　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　10
長尾 剛　おとなのためのポケモン講座　94
行谷則敏　DDF　80
百渓 曜　実況パワフルプロ野球2000　74

デザイン
Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則
ニンテンドウパワーソフトリスト　113
大西若葉
風来のシレン2　30
サクラ大戦GB　40
diceKsaito　斉藤大助
糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！　64
pri　プリグラフィックス
カードヒーロー別冊付録
BLUE　ブルー　中村 治
実況パワフルプロ野球2000　74
ポケモン金・銀64+放送局　99
PROPELLER ART WORKS CO.,LTD.　プロペラアートワークス
おとなのためのポケモン講座　94
ゲームのハテナ　95
マッハ55号　小西忠明
特集　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　10
DDF　80
Leeway STUDIO　リーウェイスタジオ　岸本治恵
新作スクープ　48
rocka graphica　ロッカ・グラフィカ　真々田 稔
マリオテニス64　26
バイオハザード0　36

フォトグラフ　スタジオアトム

イラストレーション
Art of Think Tank ゾララスト 泉 隆則
糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！　64
大西若菜
風来のシレン2　30
サクラ大戦GB　40
特集　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　10
たなかじゅんこ
秘密結社　ゲボゲボ団　88
西小野ゆうこ
ゲームのハテナ　95
姫野かげまる
ポケモン金・銀64+放送局　99
モゲレフ・クリエイティブ・システムモゲレフ　鵜沼安希雄
特集　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面　10
糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！　64

制作進行　樽本義之／藤田 昇
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
PP部　伊勢哲也／今村吉修／平野修策
雑誌営業　後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　Nintendo　任天堂株式会社

7月号は5月20日(土)発売

特別定価550円



© 2000 Nintendo

ついに発売となる『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』。前作以上に謎解きが困難とされるこのソフトを、次号でも徹底的に攻略するぞ。ペナントの行方がいまから気になる『パワプロ2000』では、どこよりも熱い、勝つための攻略を展開する。さらにリニューアル第2弾として、秘技ページも新設予定。ますますパワーアップする『ポケモン放送局』も見逃せない。さらにゲーム業界を震撼とさせる特集記事や、キミのハートをほんわかとさせる新連載コミックも、掲載に向けひそかに準備中だ！

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 6月号のアンケートにお答えください

❶ ファミ通64+の6月号でおもしろかった記事はどれですか？ 下記の中から選んでください（いくつでも）。

❷ 逆につまらなかった記事はどれですか？ 下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	特集　ゼルダの伝説　ムジュラの仮面	19	全日本若林通信
2	新作スクープ　マリオテニス64	20	バカタール総合研究所
3	新作スクープ　風来のシレン2	21	秘密結社ゲボゲボ団
4	新作スクープ　バイオハザード0	22	ゲエムバカ専門学校
5	新作スクープ　サクラ対戦GB	23	ゲームコロッセオ
6	新作スクープ　ぬし釣り64～潮風にのって～	24	おとなのためのポケモン講座
7	新作スクープ　ぬり釣りアドベンャー	25	ゲームのハテナ
8	新作スクープ　ベイブレード	26	真相の噂
9	新作スクープ　ぞくぞくヒーローズ	27	芸武妄走族
10	新作スクープ　携帯電獣テレファング	28	ポケモン金・銀64+放送局
11	新作スクープ　メダロット3	29	IN STORE NOW
12	新作スクープ　ハローキティのスウィートアドベンチャー	30	ニンテンドウパワーソフトリスト
13	新作スクープ　バスラッシュ	31	あそぶのうみそ
14	新作スクープ　その他のソフト	32	64+ MONTHLY DATA
15	新作ゲームクロスレビュー	33	MONTHLY NEWS & TOPICS
16	徹底解析　糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！	34	折込み付録　爆釣マップ
17	徹底解析　実況パワフルプロ野球2000	35	折込み付録　特製シール
18	DDF	36	別冊付録　カードヒーロー大百科

郵便はがき

料金受取人払

世田谷局承認

131

差出有効期限
平成14年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

154-8736

（受取人）
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン

ファミ通64+編集部

ファミ通64+ 6月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
☎（　　）　―		Eメールアドレス		

本書に対するご意見・ご感想　ペンネーム　（匿名希望）

ファミ通64+ 6月号アンケート　エンピツで記入して下さい

①おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

②つまらなかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

③学年・職業
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

④持っているゲーム機
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

⑤ニンテンドウ64ゲームの購入数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

⑥ゲームボーイゲームの購入数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

⑦インターネット
1 2 3 4 5

⑧購読している雑誌
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

⑨ニンテンドウパワーの書き換え
1 2 3 4

⑩表紙について
1 2 3 4 5 6

⑪内容について
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

⑫付録について
1 2 3 4 5

⑬ニンテンドウパワー書き換え希望のゲーム

ゲームボーイ		スーパーファミコン	

⑭期待の新作ゲーム

③学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

④あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.64DD 3.ゲームボーイカラー 4.ゲームボーイライト 5.ゲームボーイポケット 6.ゲームボーイ 7.スーパーファミコン 8.ファミコン 9.プレイステーション 10.プレイステーション2 11.ポケットステーション 12.セガサターン 13.ドリームキャスト 14.ビジュアルメモリ 15.ワンダースワン 16.ネオジオ 17.ネオジオポケット 18.ネオジオポケットカラー

⑤あなたがこの1年間に買ったニンテンドウ64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

⑥同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

⑦あなたはインターネットをやったことがありますか?
(やったことがある人でEメールアドレスを持っている人は表面に記入してください)
1.ない 2.やってみたいとは思う 3.やったことはあるが頻繁にはやらない 4.頻繁にやっている 5.ホームページを持っている

⑧あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.コロコロコミック 16.コミックボンボン

⑨あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

⑩今月からリニューアルした表紙について教えてください。
1.ゲーム誌らしいすばらしいデザインだ 2.先月号までのファミ通64+よりもよくなった 3.可もなく不可もなく 4. 先月号までのファミ通64+のほうがよかった 5.史上最悪のデザイン 6. その他

⑪今月からリニューアルした本誌の内容について教えてください(いくつでも)。
1.ゲーム情報が以前よりくわしくなっている 2.誌面が派手で興味をひく 3.記事の内容がわかりやすい 4.文字がよみやすい 5.攻略情報が役にたつ 6.ゲーム情報が少ない 7.誌面がゴチャゴチャして読みにくい 8.ほかのN64専門誌と区別がつかない 9.攻略記事の掘り下げかたが不満 10.ゲーム以外の記事がよみたい

⑫付録の内容について教えてください(いくつでも)。
1.これからも攻略記事を別冊付録で読みたい 2.攻略記事は本誌にまとめてほしい 3.これからもシールをつけてほしい 4.シールがなくてもいいから値段を下げてほしい 5.定期的に別冊付録をつけてほしい

⑬ゲームボーイ、スーパーファミコンのなかで、ニンテンドウパワーの書き換えに入れて欲しいゲームを教えてください。

⑭これから発売されるニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DD、ゲームボーイアドバンス、ドルフィンのソフトで欲しいものを教えてください。(3つまで)

ご協力ありがとうございました。



NINTENDO64
楽しさ百発百中!
CHUN SOFT
史上最大のシレン。
（自社比）
あれから5年、不思議のダンジョン新境地。
不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来！シレン城！
※ゲーム内容に関する不明な点は、チュンソフト質問ダイヤル Tel.03(5272)5155
※受付時間：月曜日〜金曜日（祝・祭日はのぞく）13:00〜17:00
〒160-0022 東京都新宿区新宿6-24-20-10F
http://www.chunsoft.co.jp
企画制作：株式会社チュンソフト　販売：任天堂株式会社
©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち　および NINTENDO64 は任天堂の商標です。
2000年夏発売予定



月刊ファミ通64＋(プラス) [2000.06 4/21発売号]
ファミ通64＋ ロクヨン＋プラス
●平成12年6月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第6号 通巻12号
●発行所 株式会社エンターブレイン ●発行人／編集人 浜村弘一
●〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 Tel.03-5433-7850(営業部)
Nintendo powered by ファミ通
特別定価 550円 本体524円
T1107863060550
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©2000 ENTERBRAIN, INC. 雑誌 07863-06

ファミ通64+ ロクヨン+プラス 2000.06



●『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』大特集 ●スクープ『マリオテニス64』●別冊付録100ページ!『カードヒーロー大百科』

eb! enter brain